昭和62年8月10日発行（毎月1回10日発行）第1巻第5号（通巻5号）　MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

8 1987 AUGUST

360yen

NEW
新作研究
メタルギア
めそん一刻
スーパーレイドック
アニマルランド殺人事件
聖飢魔Ⅱスペシャル

LIST
ファンダム
ゲームプログラム
11本プラス+ワン!

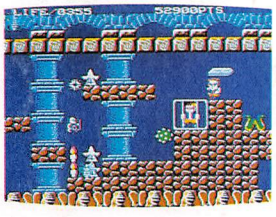
超新作情報
COMING SOON
ウィルビドウ／プロジェクトA2
アシュギーネ／バブルボブル
ハイスクール！奇面組
ディープフォレストetc.

ATTACK
ゲーム完全攻略
信長の野望全・国・版
ルパン三世カリオストロの城
スーパーロードランナー
大戦略

COLLECTION
マップで攻略PARTⅡ
ドラゴンクエスト
ザ・ブラックオニキスⅡ

SONY

あの聖飢魔Ⅱが、このゲームソフトの中で、吠えている。



7月21日発売

聖飢魔Ⅱスペシャル

我が輩は、あのヘビメタバンド"聖飢魔Ⅱ"の悪魔教祖、デーモン小暮である。そして、これは究極の布教ゲーム、我らの音楽が流れる中プレイするアクションゲームだ。それでは、このゲームのお話と我々"聖飢魔Ⅱ"の野望について静聴してくれたまえ。我が輩と4人のメンバーは悪魔教布教の野望に燃え、MSX界でも布教を行なうために、魔界より降りたった。しかし、宿敵ゼウスに思わぬ不覚をとり、戦いに敗れ、仲間を捕えられてしまったのだ。しかも、悪魔教典も奪われてしまうという不始末もついた。あの4人はそれぞれ、まるで迷路のようなゾーンの奥深くに捕えられており、リーダーの我が輩としてはなんとしてでも彼らを救出しなければならない。また、4人を救出したからといって、ゼウスを倒すことができ、大黒ミサが開けるという甘いものではない。途中に現れる必要なアイテムを集めなければそれは可能ではないのだ。果して悪魔教典を取り戻し、大黒ミサを成功させることができるだろうか。すべては、我が輩デーモンと君にかかっているのだ。

聖飢魔Ⅱスペシャル

HBS-G064C……¥5,800

©1987 CBS/SONY INC.

(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

これが我が聖飢魔Ⅱのメンバーである。

攻略のカギをにぎる、貢ぎ物&武器。

ユニークで手ごわい、敵キャラクター。

今月の、ライ

Replicart

ドラゴン型スーツを装着、いざ地下世界へ。

長く伸びたレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックを必要とするぞ。いろいろなアイテムを利用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ち砕け。

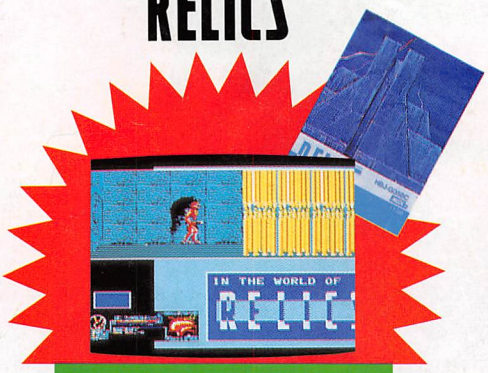
レプリカート

HBS-G062C¥5,800

©KLON/Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

RELICS



レリクスのミステリーワールドへ、ようこそ。

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

レリクス

HBJ-G058C¥7,200

©BOTHTEC 開発元：ボーステック㈱
03-407-4191(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

雀聖

強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

雀聖

HBS-G059C¥6,800

©Chatnoir、inc./Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

ザナドゥ

これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いますぐに旅立とう。

ザナドゥ

HBJ-G056D¥7,800

2DD

©FALCOM 開発元：日本ファルコム㈱
0425-27-6501(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

Märchen Veil I

美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

メルヘンヴェールI

HBJ-G057D¥7,900

2DD

©SYSTEM SACOM 開発元：システムサコム 03-635-5145(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

新発売

ジョイパッド

ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感。

新開発サイクロイドパッドを採用したジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素早いアクションにも即対応できる秘密兵器。連射機能付。

JS-303T……¥2,000

ぷ。

HiT BiT

MSX2

●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。

© FUN PROJECT ,INC. 1987

バトルガンナー最終指令

DRAINER
ドレイナー

夢と興奮のファンファクトリー2大作絶賛発売中！

頭脳直撃！
驚異のビジュアルRP-S
（ロールプレイ・シューティング）
ゲーム誕生！

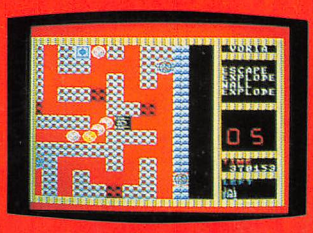
弾丸カートリッジ連結完了!!

緊急指令！
暴走する宇宙最強の〈虐殺艦隊（ジェノサイド・フリート）〉を破壊せよ!!そいつを止める方法はただひとつ…内部からの破壊のみ！タイムリミットせまるなか船内通路をくぐりぬけ防衛システムを突破して、たたけ！敵の心臓部を!!
艦内に散乱した〈弾丸カートリッジ〉だけがキミの武器だ!!

●全方向、縦横無尽のスクロール！●独自の思考ルーティンを持つ敵バイオメカ！●ビジュアルにせまるカートリッジ・アイテム群●自己修復機能により復活する内壁のワナ！●メッセージ・ボード＆マルチ・スクリーンによる状況判断。

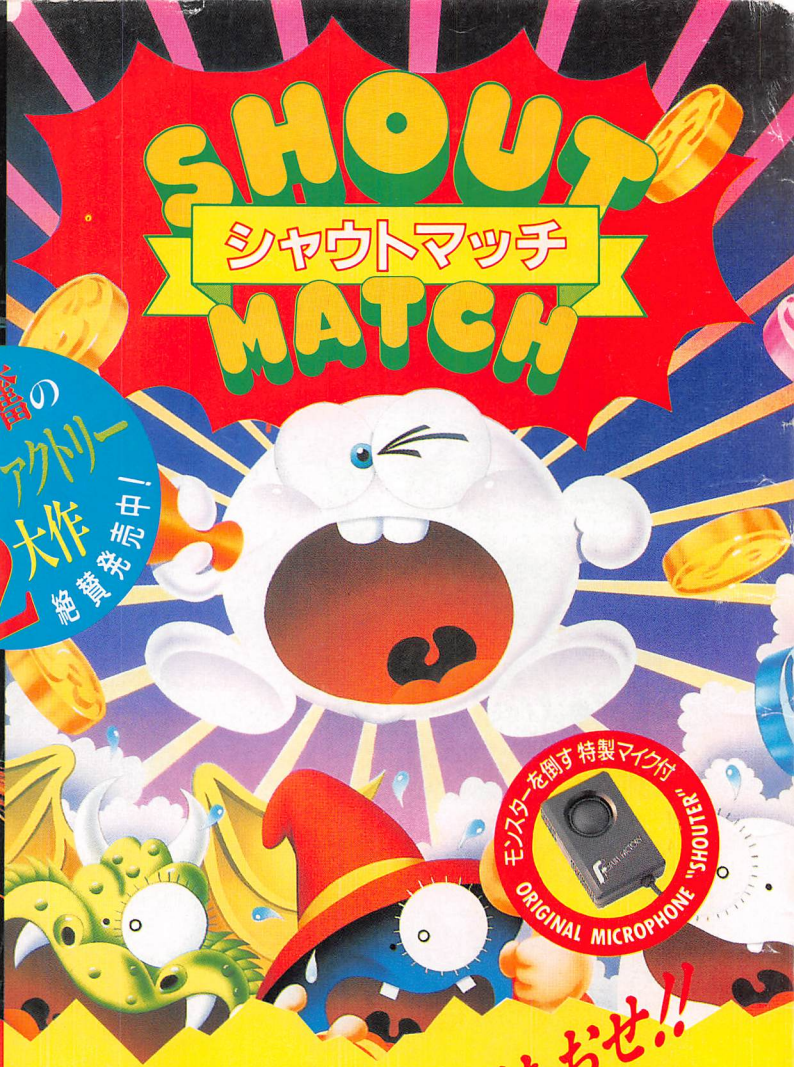
MSX ROM
RAM16K以上
定価¥4,800

MSXはアスキーの商標です。



動力中枢破壊！
自爆装置が作動した！
脱出なるか？
宇宙船爆発の危機せまる!!

SHOUT MATCH
シャウトマッチ



こんなのはじめて！
音声入力ゲーム
〈シャウトマッチ〉!!

モンスターは大声でたおせ!!

大声魔王にさらわれた愛しのララ姫をもとめて、勇者WAO（ワオ）の旅が始まった！必殺のシャウト攻撃で、モンスターをゴールドに変える！トラップいっぱい、敵いっぱい！新感覚ロールプレイング型アクション・ゲームだ!!叫べば、明日が見えてくる…!?

●攻撃するたびに敵モンスターの性格が変化!?●謎につつまれた広大なMAP。●ゴールドたまれば、アイテムショップへひた走れ！●やっぱり出ます、てごわいデカギャラ！●宿に泊まって、体力回復！

ワッワッ！たんま！俺達、心臓弱いんだから、そんな大声で叫ばないでよ。

MSX ROM
RAM16K以上
オリジナルマイクロホン付
マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます。
定価¥5,800

企画・制作…株式会社ファン プロジェクト　販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社　発売…ビクター音楽産業株式会社

資料請求券
MSXファン⑧
ドレ、シャウト

通販　商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 MSXファン係
●ドレイナー、シャウトマッチの商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部 TEL.03-423-7901

MSX・FAN 8月号 1987 AUGUST CONTENTS

FAN ATTACK

6 おなじみルパン三世のアクションゲーム！
ルパン三世 カリオストロの城

16 建国→富国強兵、そして領土を拡大せよ！
信長の野望 全・国・版

22 攻略基本テクニックと56画面を完全紹介！
スーパーロードランナー

FAN ATTACK SPECIAL II

29 マップNo.3 Load to Victory & No.4 Trine
大戦略 ターン2

FAN COLLECTION

大好評！MAPで攻略PART II

40 ラダトーム城から竜王の島まで全マップ公開！
ドラゴンクエスト

41 地下5階「カラー迷路の謎」まで徹底探険！
ザ・ブラックオニキスII

35 MSXにまつわる★楽しい★トクする記事満載
FAN♪FAN♪BOX♪
●A1キャラバン／夢工場……ほか

92 **読者アンケート**
●掲載ゲームソフト合計90本プレゼント！

124 **FAN VOICE**

FAN NEWS

104 敵地に乗り込み秘密兵器を破壊するのだ！
メタルギア

108 お待たせエニックスのオリジナルAVG
アニマルランド殺人事件

111 レイドックが生まれ変わってやってきた！
スーパーレイドック ミッションストライカー

114 一刻館を舞台にしたハチャメチャAVG！
めぞん一刻

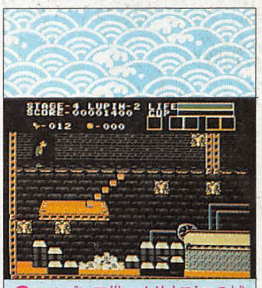
116 4人のメンバーを助けて黒ミサを開け！
聖飢魔IIスペシャル

58 「A1クラブ」のアイデア大募集！
THE LINKS INFORMATION PAGE A1コンポがもらえる！

61 プール＋プログラムで夏もおもしろい！
ファンダム
●ぼ～る／ARREST／せんすいかん／theかるた／ワイドレンジリフレクション／P-YON氏の冒険～ヒット・アウェイ～／Within 5／IRON MAN　ほか

90 **MSXの音楽とサウンド**

118 思いっきりの超新作ソフト顔見せコーナー
COMING SOON
●Wilvidow／アシュギーネ／プロジェクトA2／ハイスクール！奇面組／ディープフォレスト／ザ・競馬 ほか

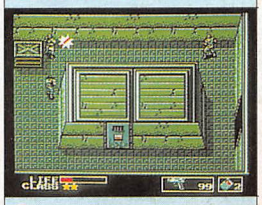


～ルパン三世～カリオストロの城

信長の野望 全・国・版

大戦略

ドラゴンクエスト



メタルギア

アニマルランド殺人事件

めぞん一刻

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN-ATTACK

Lupin the 3rd

ルパン三世 カリオストロの城

痛快キャラ、ルパン三世がアクションゲームでかえってきた!

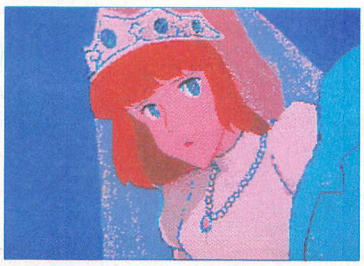
東宝株式会社事業部
☎03-591-4557
発売中

AVGよりアクションのほうがルパンにはよく似あう。MSXならではのリアルタイムゲームだ!

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価　格	6,800円

伯爵の手からクラリスを取り戻せ!

おなじみルパン三世がMSX2専用のアクションゲームになった。キミはカリオストロ城からクラリスを救い出さなくてはならない。ステージは全部で7つだ。



この女の子がお城に幽閉されているクラリス。ルパンの命の恩人でもある

さて、お話は、ルパンと次元がカリオストロ公国をドライブ中、悪者に追いかけられている少女を助けたことに始まる。が、情けないことに落ちて来た木の根を頭にくらって気絶。目を覚ますとすでに少女の姿はなく、残ったのは彼女の指輪だけ。それは魚の尾を持つ山羊の銀の指輪だった。じつはこの指輪はずっと昔にカリオストロ城に忍びこんで瀕死の重症を負ったとき、看病してくれた少女がはめていた指輪と同じものだった。命の恩人に再会したというわけ。ルパンは命の恩人クラリスを救うためカリオストロ城に再び忍びこむことにした。銀の指輪は光のカリオストロ家のもの。指輪はもうひとつあって、それは影のカリオストロ家の金の指輪。指輪には「光と影ふたたびひとつになりてよみがえらん」と印され、ふたつの指輪をひとつにしたとき、いい伝えの『光と影を結び……』が真実になるという。その秘密とは……?

企画/㈱ムービック　©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

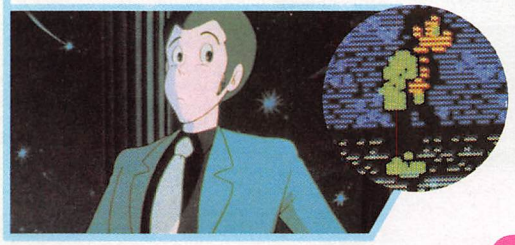
ルパン三世とその仲間たち

『ルパン三世』のシリーズは、いつもおなじみの名脇役たちが登場する。次元、五エ門、不二子の3人とルパンをしつこく追い掛けてきて逮捕しようとする日本の警官・銭形警部だ。

このゲームの場合は、ルパン・次元・五エ門の3人組とそれにチョッカイを出す不二子。対するカリオストロ城でルパンたちを待ち受ける警官たちやカリオストロ伯爵とその召使いたち。そしてそこへ可憐な花を添えるクラリス、という面々。登場人物は原作(同名の映画)どおりというわけ。ただ、銭形警部がなぜか洋服だけの登場となっているのがちょっと残念。ここでは、原作となった映画の1シーンといっしょに各登場人物の紹介をすることにしよう。個性を知ってこそ、ゲームがさらに深く楽しめるというもの!

ルパン三世

世界一の大ドロボウ。ワルサーP38と、サーベルだけを武器に伯爵に立ち向かう。ゴキブリのような生命力とすさまじいまでの体力、そしてサルのような身軽さで、要塞と化したカリオストロ城に潜入。クラリス救出に命をかける男。

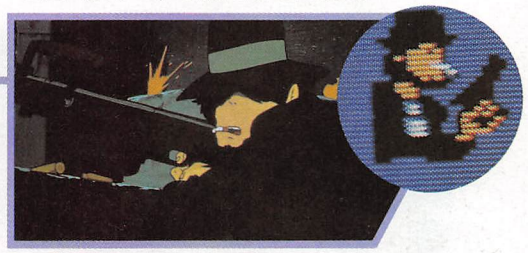


石川五エ門

もうひとりのルパンの相棒。日本の伝説的大ドロボウ石川五エ門の13代目の子孫。盗みより、自分の剣の腕をみがくことを考えている。彼の持つ斬鉄剣は、鉄を切ることもできる。このゲームではステージ3で登場。

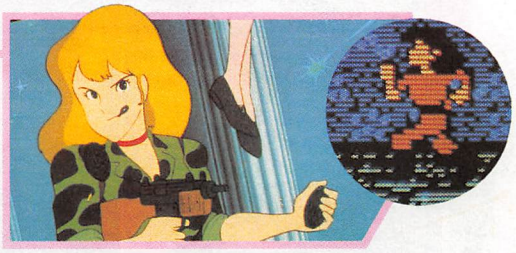
次元大介

ルパンの相棒のひとり。いつも帽子を深くかぶっているニヒルな拳銃使い。その早撃ちのスピードは世界一といわれている。また、銃火器のプロフェッショナルで、どんな銃でも使いこなすことができる。ゲーム中では、各ステージクリアごとにパスワードを教えてくれるよ。



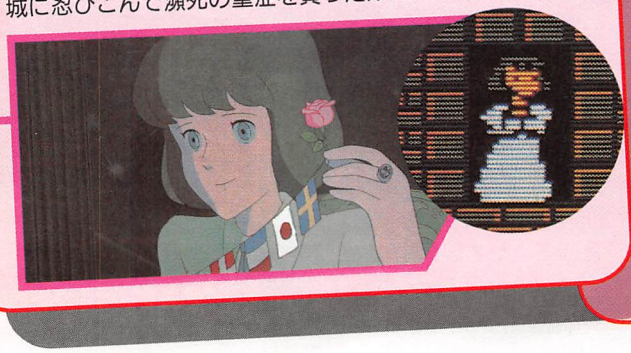
峰 不二子

ルパンの恋人であり、ライバルでもある。色気を利用してつねにルパンを出し抜いている。このゲームでは、コインを35枚以上持っていないとルパンから食料のカップメンを取っていってしまう。もし持っていれば、30枚と弾装などのアイテムとを交換してくれる。



クラリス・ド・カリオストロ

カリオストロ大公家最後の血を継ぐ正統な王位継承者。7年まえに城が火事になったために両親を失い修道院に入るが、伯爵の政略結婚のために連れ戻されてしまう。本人は気づいていないようだが、ずっと昔にカリオストロ城に忍びこんで瀕死の重症を負ったルパンを看病している。



カリオストロ伯爵

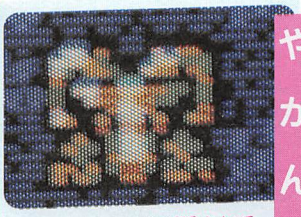
影のカリオストロ家の生き残り。公国の武力だけでなく経済、政治すべてに関与してきた実力者。その天才的な頭脳で、政治をおこなってきたが、大公家のクラリスを手に入れることによってカリオストロ公国のすべてを握ろうとしている。自分の利益のためなら、殺人をも犯す冷血人間。ゲームでは最後の大ボス。

クラリス救出作戦 必携アイテム一覧

強く生きのびていくためにはアイテムが必要だし、武器だってもちろん持っていないとダメだ。効率よく使っていくことが勝利への早道。

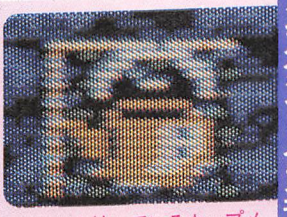
というわけで、まず山羊のことから。山羊をサーベルで壊すと中にいろいろなアイテムがかならず入っている。この他に山羊のないところでもアイテムが見つかる場合がある。こまめにサーベルを振り回してみよう。金と銀の指輪は各ステージにひとつずつ隠されていて、ふたつそろえなければ、つぎのステージへのトビラは開かないよ。指輪などの重要なアイテムは山羊以外のところにあることが多い。弾装はワルサーの弾を補給してくれる。山羊以外に不二子も持っている。

山羊



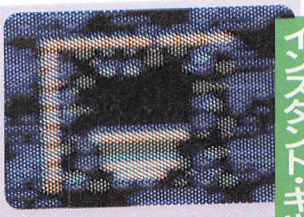
この中にアイテムが隠されている。サーベルで壊すと、中のアイテムが出現する。消えないうちに取ろう！

やかん



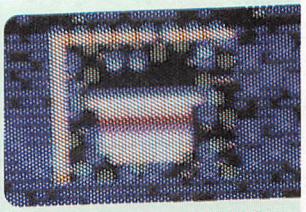
そのとき持っているカップメンの数と同じだけ、体力を回復してくれる。体力がいっぱいのときはなんの意味もない。

インスタント・タヌキウドン



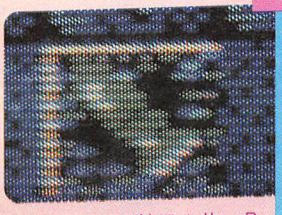
CUP(カップ)のメーターがすこしだけアップする。別にタヌキが嫌いなわけじゃないけど、キツネよりすくない。

インスタント・キツネウドン



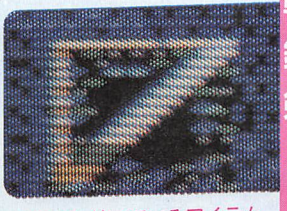
CUP(カップ)のメーターが2メモリ増える。タヌキと比べると量が多い。体力回復の効率がいいんだ。

弾装



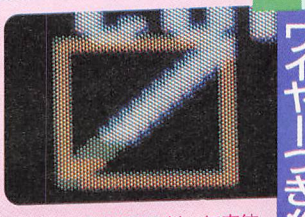
ルパンの持つ銃ワルサーP38の弾。故障がすくないことから名銃といわれるワルサーも弾がなくては無用の長物。

サーベル



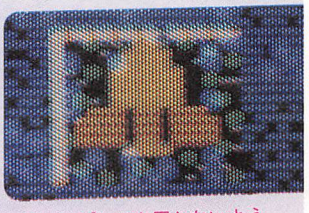
最初から持っているアイテムだ。だが、50回振るとポッキリ折れてしまう。短いのは情けない。かならず取ろう。

斬鉄剣



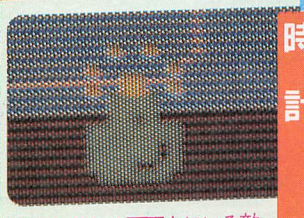
石川五エ門愛用の剣。何度使っても折れることはない。ということは1度取れば、サーベルを取る必要はないわけ。

ワイヤーつき糸巻



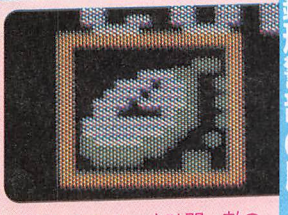
ジャンプしても届かないような高いところへいくためのもの。ただし、使える地点がはっきり決まっているので注意。

発光弾



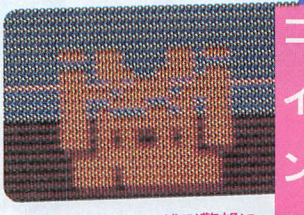
これを使うと画面上にいる敵をすべて倒すことができる。ただし、カリオストロ伯爵に使ってもすこし後退するだけ。

時計



これを取ると一定時間、敵の動きを止めることができる。取ってすぐ、効力が切れないうちだとつぎの画面でも有効。

銭形警部の服

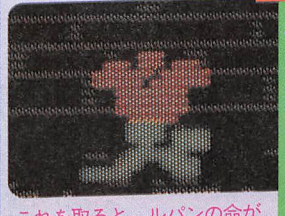


この服を取ると、銭形警部に変装したことになり一定時間、敵にあたっても体力が減少しない。

コイン

ただ持っていても効果はなくて、35枚以上の場合にだけ不二子とぶつかったときに弾装などと交換してくれる。

バラの花



これを取ると、ルパンの命が1回増える。敵を倒したときにしか出ないし、おまけになかなか出てくれない。

手錠

これは取ってはいけない。いくら手錠抜けが得意のルパンでも、数秒間サーベルもワルサーも使えなくなってしまう。

金の指輪

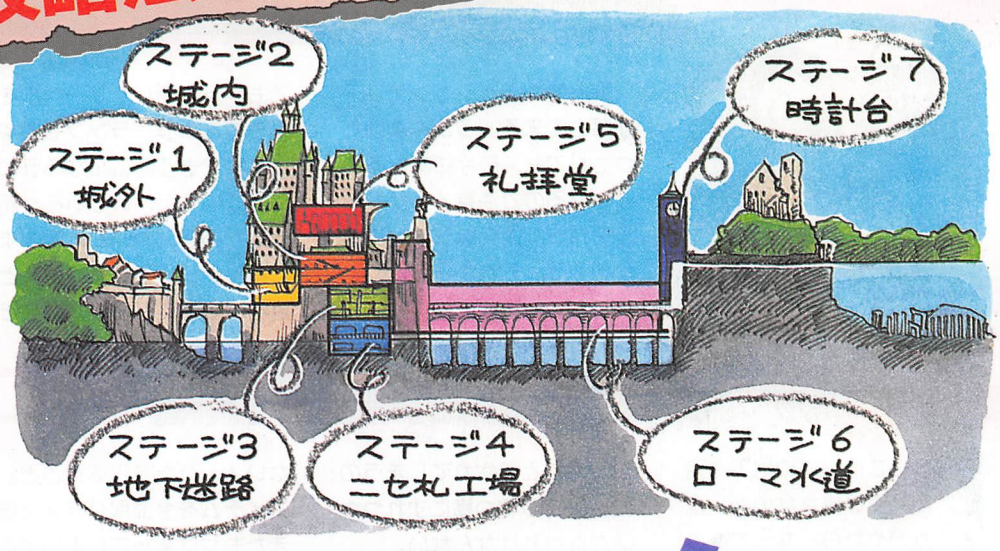
カリオストロ家の影の一族に伝わるもの。各ステージのトビラを開くのに必要。原作では伯爵が持っている。

銀の指輪

カリオストロ家の光の一族に伝わるもの。各ステージのトビラを開くのに必要。原作ではクラリスが持っている。

ステージ別攻略法なのだ！

ルパン三世 カリオストロの城



カリオストロ城は左右にのびる細長い造りで、何事もなければ湖の中に建つ、とても美しいお城なんだ。

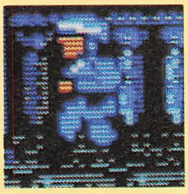
クラリスが捕らえられているのは、右の時計台のところだ。そこまでいくのに、城外→城内→地下迷路→ニセ札工場→礼拝堂→ローマ水道などの難関を突破しなくてはならないぞ。参考までに、各ステージ別の攻略法を紹介しておこう。あとは、キミの運と腕しだいだ！

STAGE 1 城外

城外はなんとなく湿った異様なところ。鎧の衛兵は、ふだんはじっとしているのにときどき目を光らせて動きだす。動きだしたらサーベルかワルサーで倒すこと。警官も同じ。山羊のないところにもアイテムが隠されているぞ。あちこちジャンプしながら探してみること。

ステージ1で登場する敵キャラ

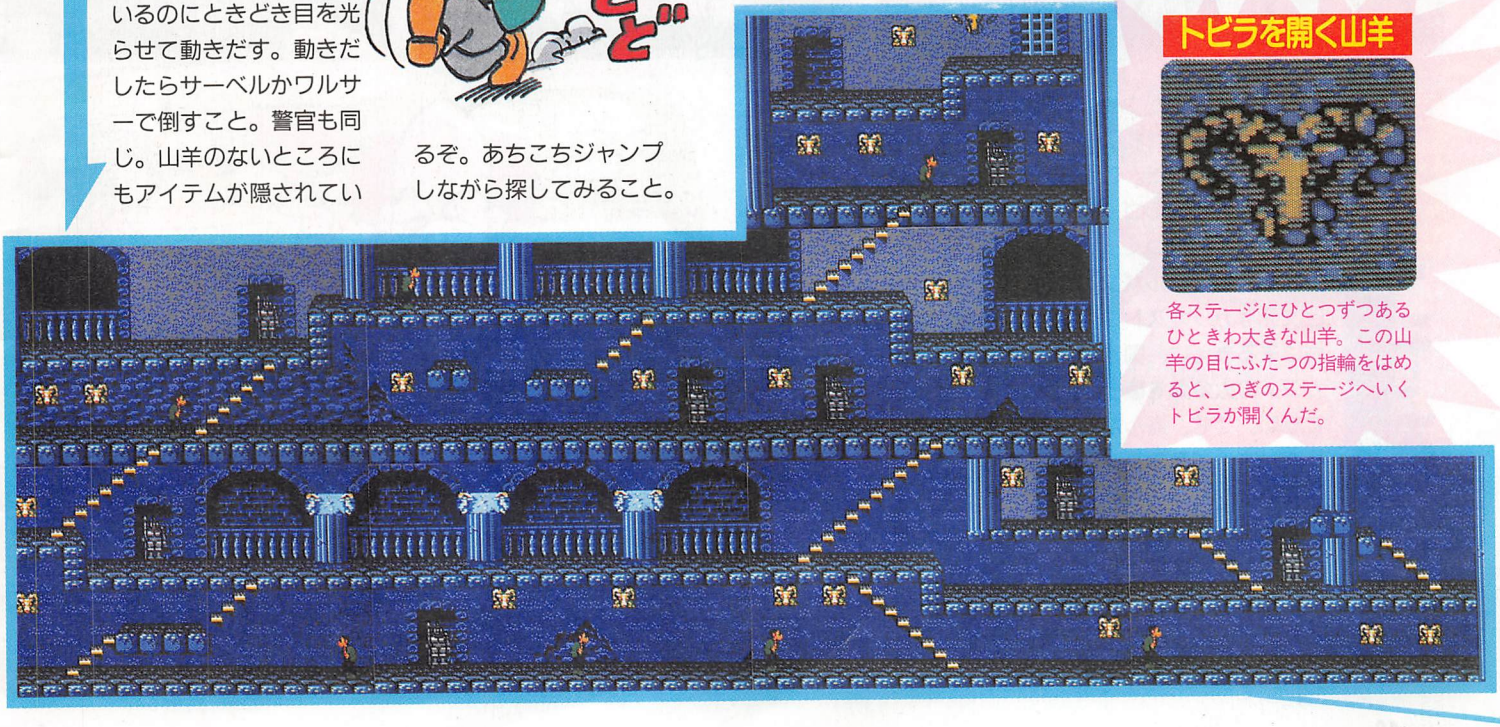
警官



日本から銭形警部が連れて来た警官。ちょっと目を放すとすぐさぼってタバコを吸う

衛兵1

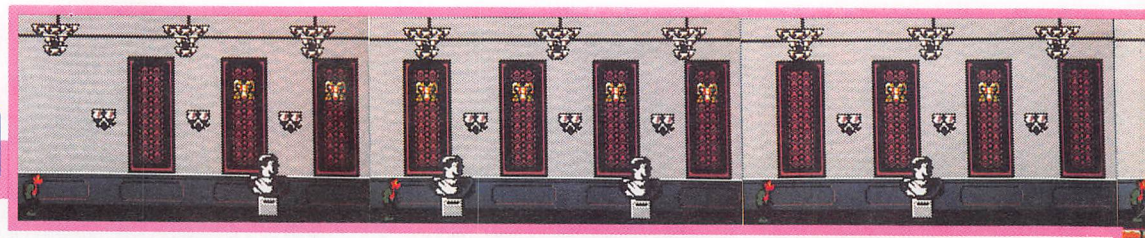
指輪を持っていないと無害だけど、持っていると目を光らせてサーベルを持って動き回る

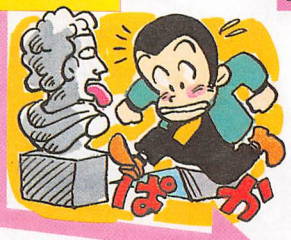


トビラを開く山羊

各ステージにひとつずつあるひときわ大きな山羊。この山羊の目にふたつの指輪をはめると、つぎのステージへいくトビラが開くんだ。

STAGE 2 城内





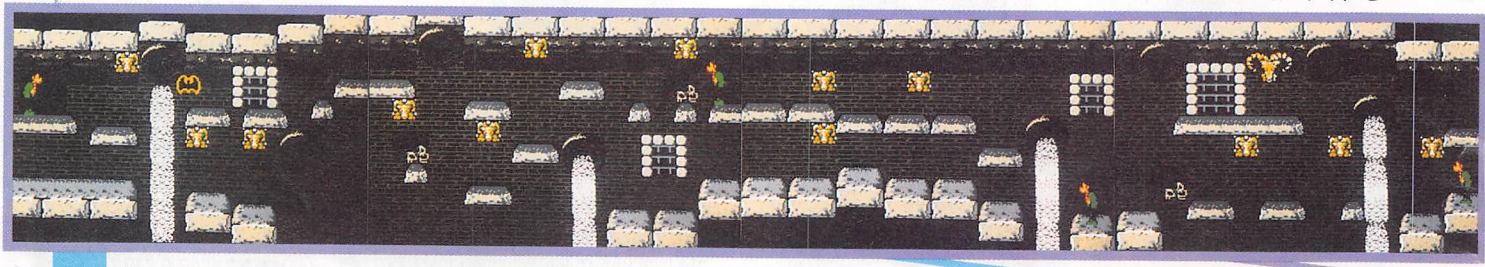
進み始めるとシャンデリアが落ちて来る。うまくよけたつもりでも、破片にあたることもあるので注意！　サーベルを持った衛兵はジャンプでかわそう。それから胸像の上でもジャンプしてサーベルを振ってみよう。ランプも壊すことができる。こんなふうに探っていくと、いろいろと新発見がある。ついでに胸像までバッサリやると、くるっと首をまわしてベーッと舌をだす。このへんは原作を思わせるね。ということは、ここで穴に落ちるということ？

さて、地下では召使いのジョドーがいる。ここまでで指輪がひとつしかなかったら、糸巻で上の部屋に上がって天井付近を探してみよう！

STAGE 3 地下迷路

ここはお城の地下迷路だ。湖の排水なのか、水路がやたらとあって進みにくい。うっかり足をすべらせると、さあたいへん！　力の続くかぎり、泳がないと流されてしまうのだ。すこしずつ横にずれつつ泳がなければなんない。

この泳ぐ姿がなんとも、こっけいでルパンらしいな、なんて鑑賞している余裕なんてないよ。ひたすら泳ぐこと。アイテムを全部取り終えた後、またもやはまってしまい水に逆らって泳いでいると、な〜んと五エ門がそこにいるではないの？　五エ門はキミにいいものをくれるんだ。いいのかな、五エ門の大事なものじゃないのかな、と思うのだけどここは素直な気持ちでありがたくもらっておこう。だって五エ門がせっかくくれる↗



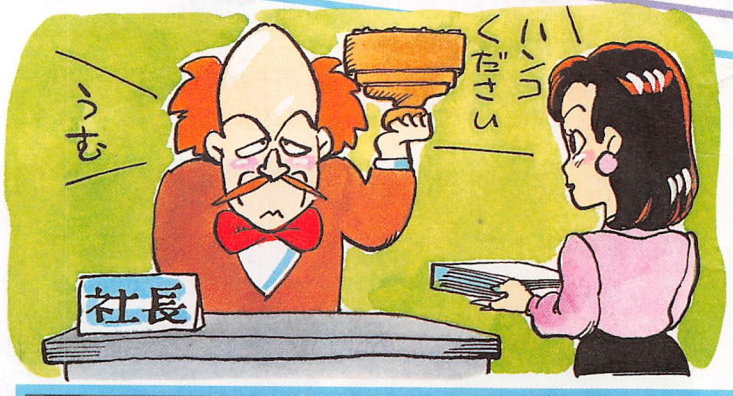
STAGE 4 ニセ札工場

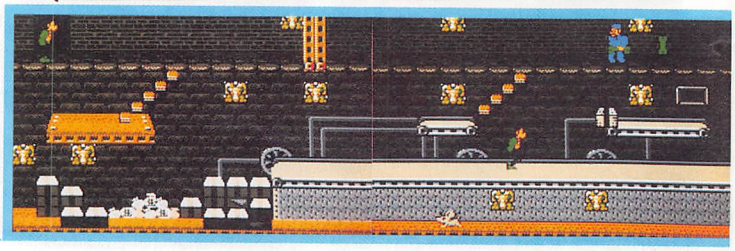
ここがウワサのニセ札工場なのだ。ここで例のゴート札をつくっているらしい。ルパンと次元はカリオストロ城に来るまえに、国営カジノの大金庫を襲って成功。でも、盗んだ札束がすべてこのゴート札だったという苦い経験を持っている。

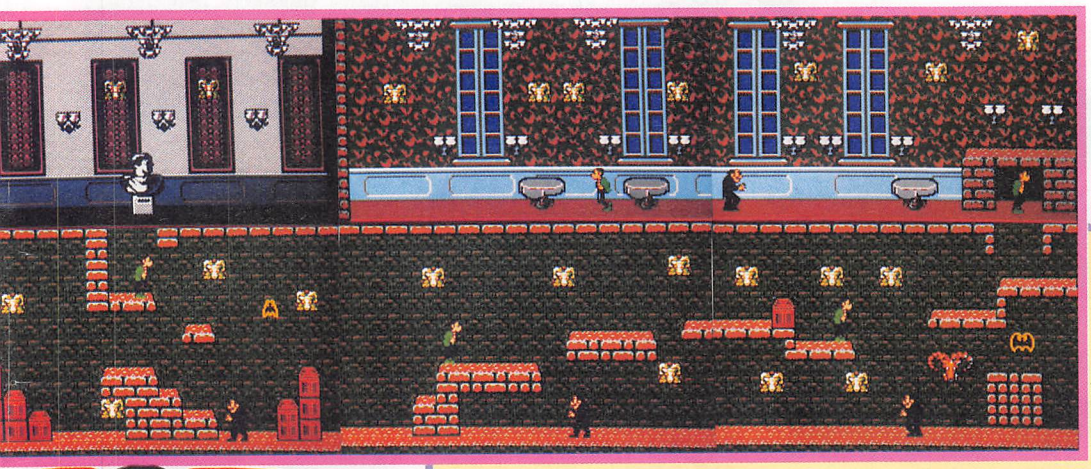
さて、このステージで登場するベルトコンベアはけっこうムズイぞ。ジャンプを繰り返して進むようにしよう。スパナを投げてくる工員は、要注意。スパナはとても痛いんだぜ！

こういうヤツを倒すには、スパナを投げた瞬間に近寄ってバッサリやるのがベスト。

ここもサーベルをやたらに振り回していると、けっこう掘りだしものがあるんだ。とくに指輪のうちの一方はとんでもないところに隠されている。ルパンにはかわいそうだが、めいっぱい働いてもらってすみずみまで探そう。意外なところにあるんだ。





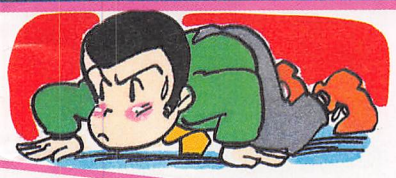


ルパン三世 カリオストロの城

ステージ2の初登場キャラ

衛兵2

サーベルを持って城中を右に左にすばやく動き回る。タイミングをうまく合わせること



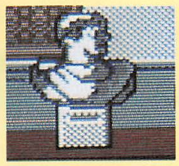
召使い

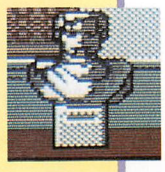
伯爵の召使いジョドー。いつもねこ背でルパンを追いかけ回す。見るからにいやなヤツ

コウモリ

波状の曲線を描きながらやってくる。動きが速いものと遅いものと2種類のコウモリがいる

胸像



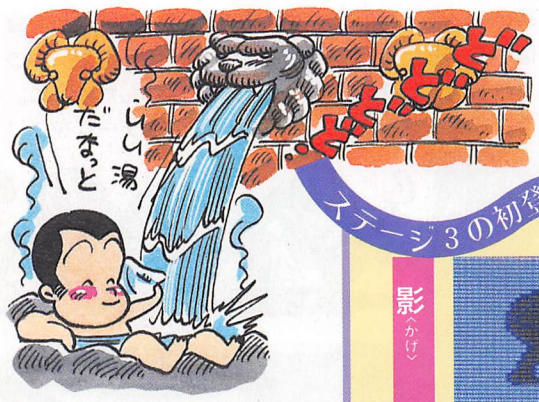


原作の映画と同じく、落とし穴のスイッチになっている。まえに立って首をひねろう

んだもんね。

というわけで、このステージは見てのとおり比較的短くできていて、めでたく五ヱ門からアイテムをいただければ合格！

原作の映画では、ルパンの水路のぼり？　がけっこうウケたんだけど、ゲームにもその要素がすんなり入っていてプレイしながら、ついニヤリとしてしまった！



ステージ3の初登場キャラ

影（かげ）

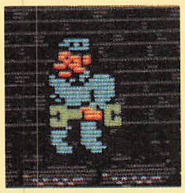
このステージから登場する影は、動きが速くかなり強敵

斬鉄剣（さんてつけん）だ！

ある水道管の流れに乗って泳ぎ続けていると、この上の写真のようなところに出る。そこでは五ヱ門が斬鉄剣を持って待っている。残念ながら五ヱ門はここにしか登場しない。

ステージ4の初登場敵キャラ

工員



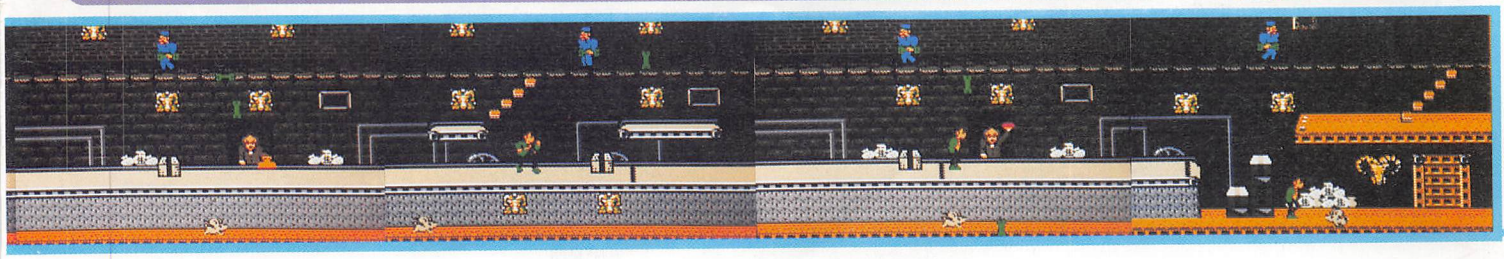
上の段でスパナを放り投げながらウロウロしてる。工員自身は強くないけどスパナは要注意

召使い

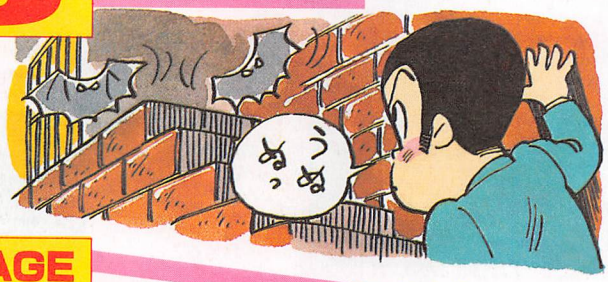
ステージ2で登場したジョドーがふたたび登場。ここではただハンコをおしているだけ

ネズミ

いちばん下の段で動き回っている。あまりに小さいためにまったく攻撃できないので無視

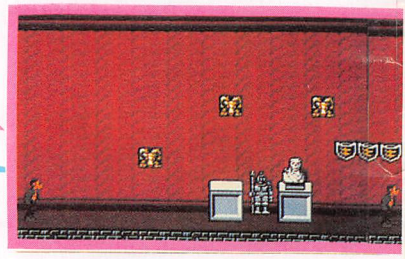


STAGE 5 礼拝堂



ここは伯爵とクラリスの結婚式がおこなわれるはずだった礼拝堂だ。

サーベルを振り回すと、思っていた以上にたくさんのアイテムが何もないところから出現する。残念ながら、小さめの胸像からは何も出ない。つぎに進むと十字架のあるシーンになる。ここでも怪しいところをバシバシやると、いろいろなアイテムが出現するのだ。さらに、十字架の上のほうの階段状になっている石段を登ると、上に部屋が見つかる。ここでいくつかのアイ↗



アすれば、いよいよクラリスの待つ時計台のシーンへと移るわけだ。

映画ではこの水道の上をルパンとクラリスが時計台に向かって走り抜けるというハイライトシーンなんだけど、このゲームではルパンはひとりで走る。ちょっとさびしいかな。「クラリース、いま助けにいくよ！」

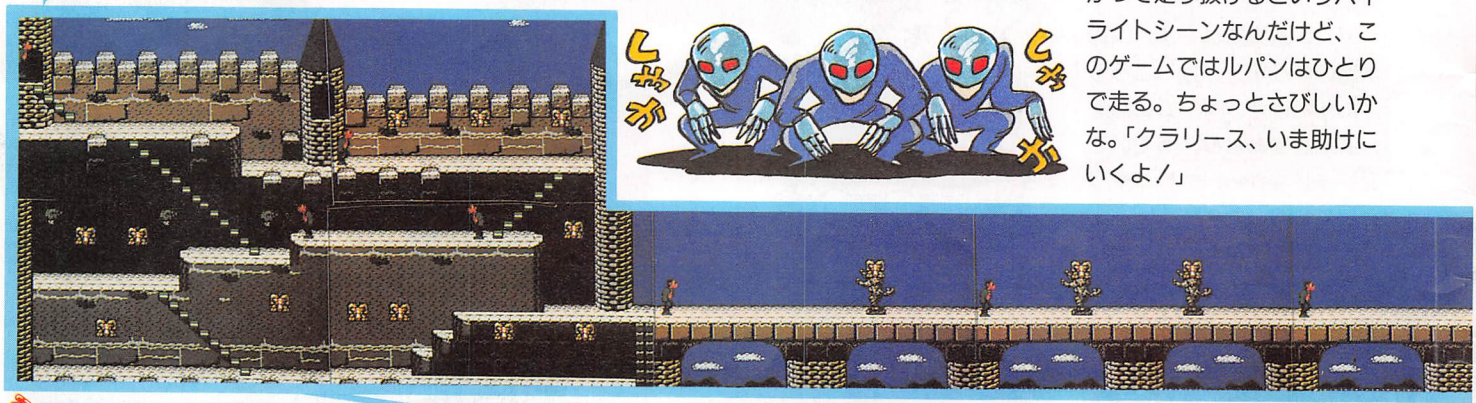
STAGE 6 ローマ水道

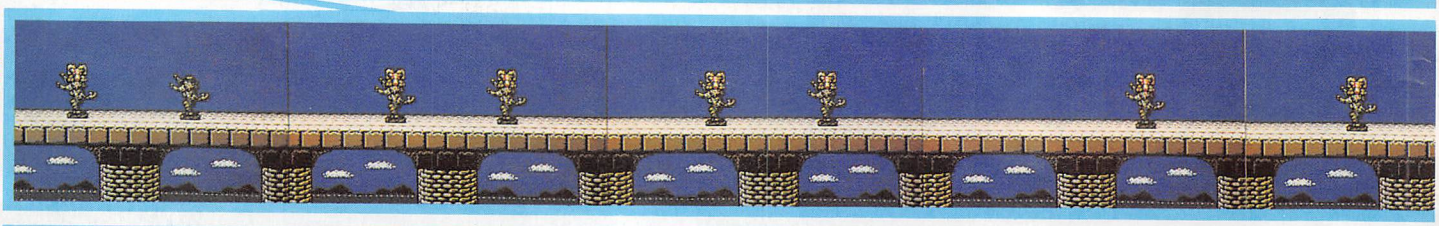
このステージは、とにかく長い。途中でループしているのではないかとおもわず心配してしまったほどだ。

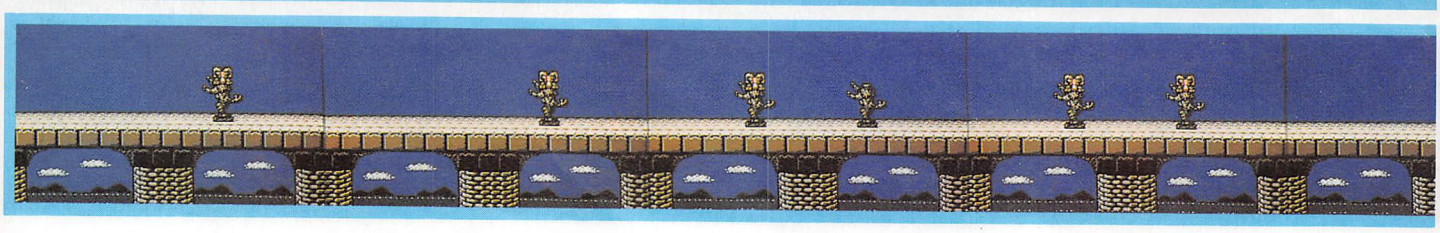
さて、敵キャラが影に水影、ハンググライダーに乗った影と、影ばかりがまとめて3種類も登場する。ハンググライダーに乗った影は何も攻撃してこないので楽だけど、空中からも下からもバラバラと脅かされるのはつらいものがある。

この長い長いローマ水道のステージには不二子もまた登場。彼女はすれちがうたびに、ルパンからカップメンを取っていってしまう。タイミングよくジャンプしてかわしたつもりでも、時すでに遅し、というのはよくあるハナシ。お金を取っていった場合は、代わりにワルサーの弾などを置いていってくれるのだ。いつもこうだといいんだけどね。

でも、このステージをクリ



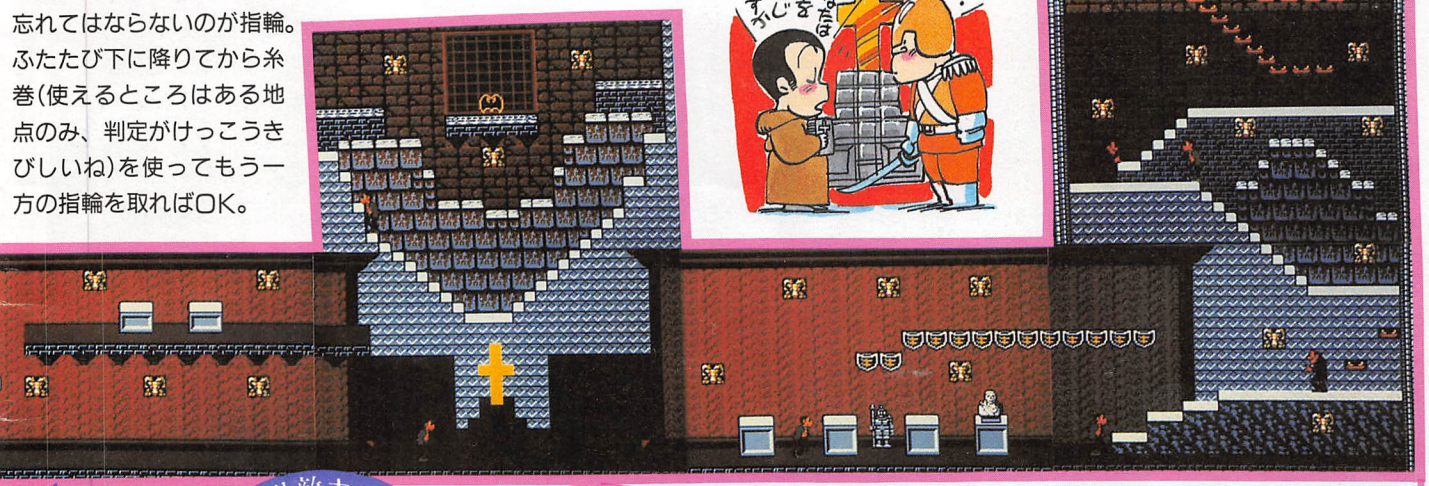




↑上段からつづく

↑中段からつづく

テムを取ることができるが、忘れてはならないのが指輪。ふたたび下に降りてから糸巻(使えるところはある地点のみ、判定がけっこうきびしいね)を使ってもう一方の指輪を取ればOK。



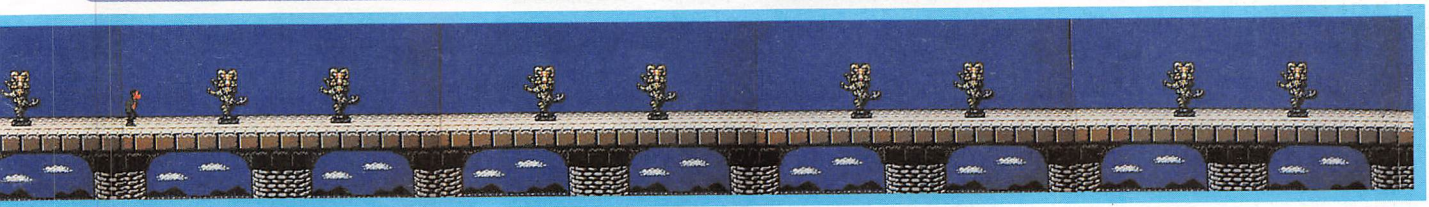
ステージ6の初登場敵キャラ

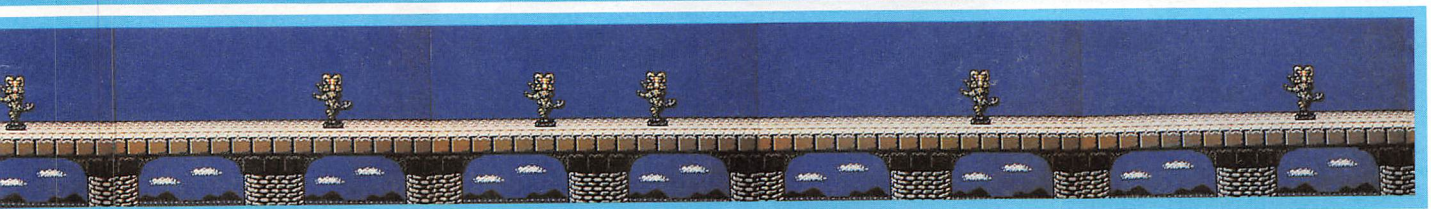
影ハンググライダー

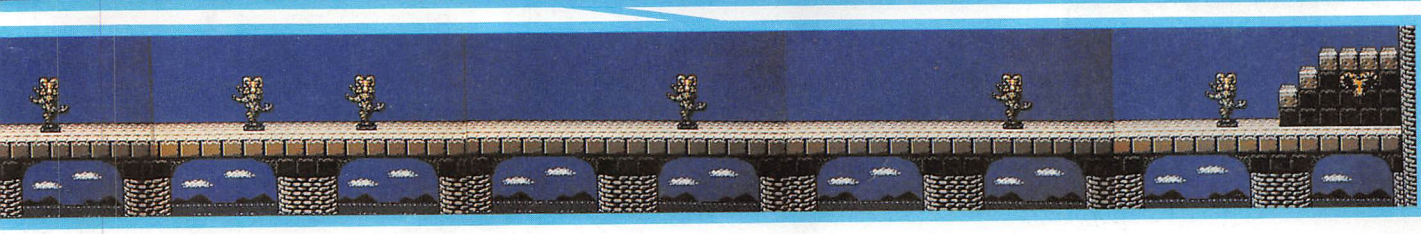
コイツはまったく攻撃してこない。だけど、なぜか出会うと驚いてしまう。変な影だね

水影(みずかげ)

水の中から飛び上がって橋の上をすべるように走ってくる。攻撃をうけると逃げることもある

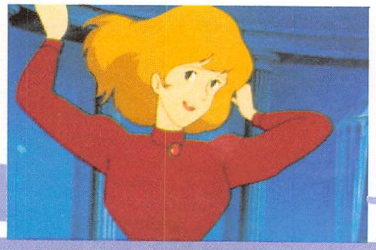


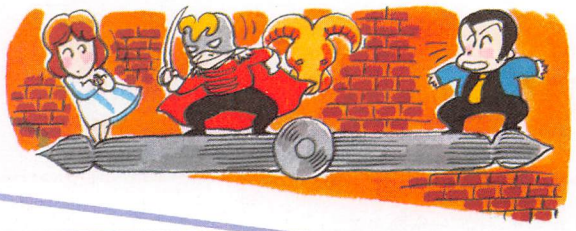


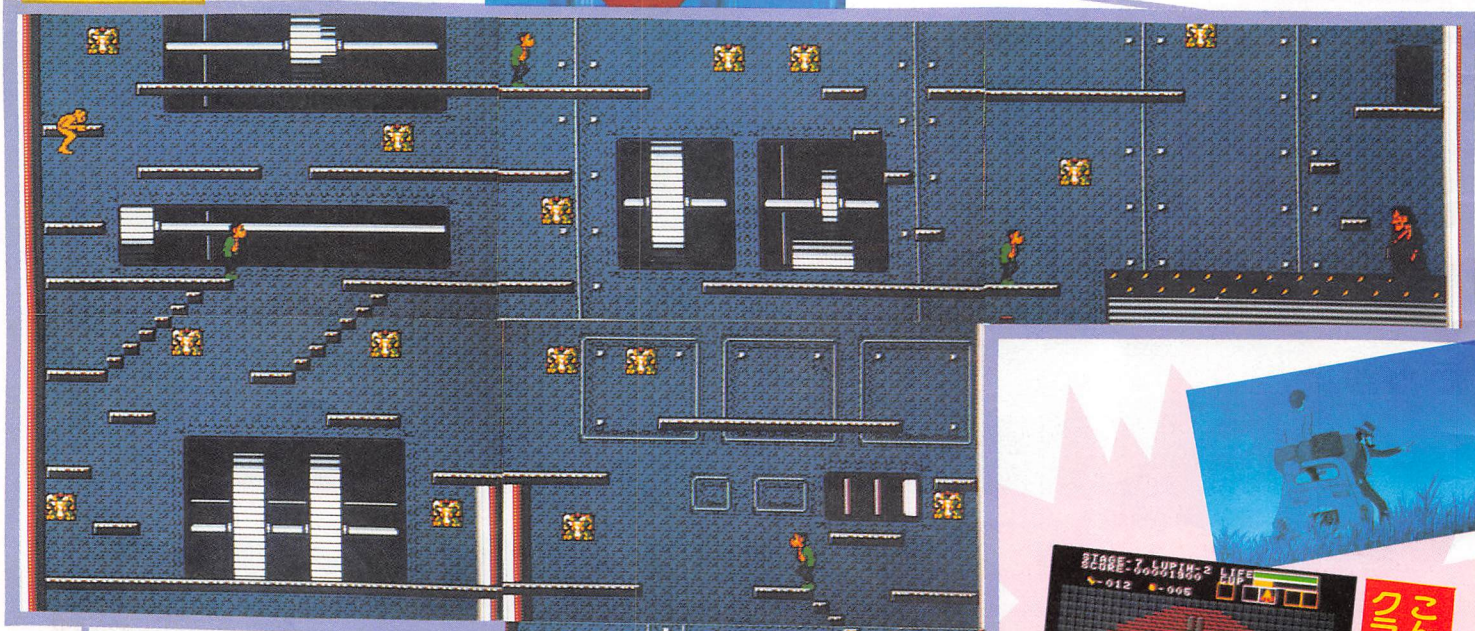


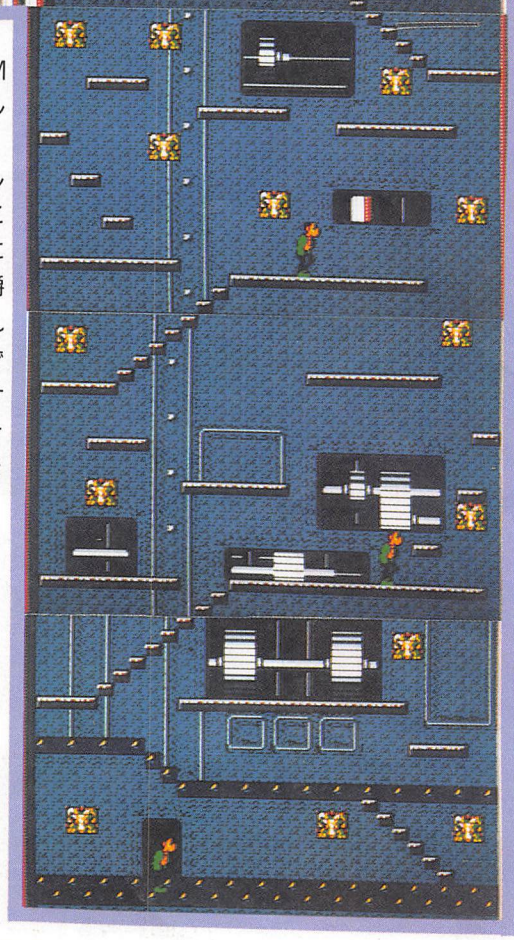
中段につづく
下段につづく

STAGE 7 時計台



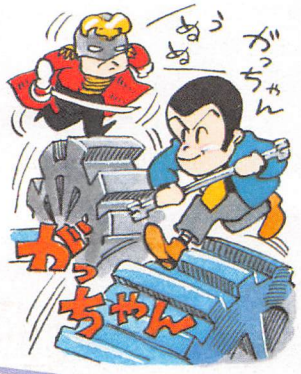






いよいよラストステージだ。BGMも重苦しいものに変わり、緊張してしまう。

敵キャラ爪影のすばやい動き、そして発射してくる爪をよけるのはけっこうたいへんだ。しかも、右上の部屋にいくと、歯車が回転している横で伯爵が爪影と同じ爪を発射してくる。これにはまいったな。そこで伯爵を倒さずに、時計の文字盤のところに駆け抜けようと思ってみたのだが、やっぱりそれはゆるされないみたい。で、伯爵を倒すには……。



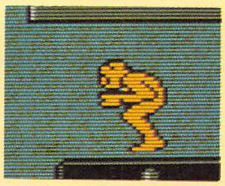
こんなんじゃクラリスに会えないヨ！

時計の針がクラリスのところへ届いていない。これじゃ、助けられないよね。伯爵にはワルサーは効かないようだし……。

こまったときのパスワード！

各ステージが終わると次元がパスワードを教えてくれるんだ。それをメモしておけば、またそこから始めることができるというけ。便利だね。

ステージ7の初登場敵キャラ



爪影〈つめかげ〉

伯爵の部下の中でも最強の敵。動きもとても早いし、発射してくる爪はちょっとよけきれないかも

ルパンってやっぱりスキ!!

不二子♥

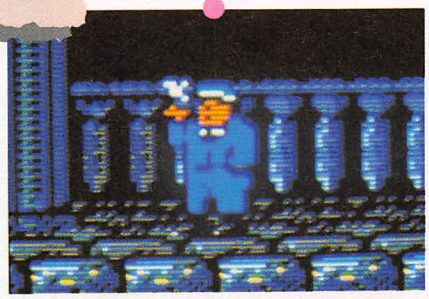
ルパン三世 カリオストロの城

フムフム

原作の『ルパン三世カリオストロの城』の映画を見た人ならわかると思うけどルパンの魅力のひとつは、コミカルでリズミックでかつすばやい動き。その点は、ゲームでも十分再現されているようだ。

下にならべた写真はそういったルパンの魅力をクローズアップしたものなんだ。どうけっこう芸が細かいでしょ？ゲームにあきたらこんなルパンを鑑賞するのも悪くないね。

もちろん他のキャラクタも、それぞれそのふんい気をうまく表現していて楽しいんだ！



おい、おい！　そんなところでタバコすってていいのかよ～？

ルパンの走りかたの感じがよく出てるでしょ。手の上げかたなんてソノモノ

身軽なルパンはきょうもはねまわっています～！

サーベルを振り降ろしてアイテムをかき集めるのだ

どうだい、ワルサーを構えた姿は？　やっぱりルパンはかっこいいでしょ！

水道の水に流されようとルパンの超人的体力は負けないはずなんだけど～？

ついに力つきてしまったルパン。不二子にひと目会いたかったのに～！

だれだよ～！勝手にぶつかっておいて。敵に接触するとダメージが……

楽しいリアルタイムのシーンの他に、ルパンファンのためのうれしいおまけがじつは隠されているんだ。ここではあえて紹介しないことにしよう。ゲームを買った人のお楽しみにとっておこうね。各ステージで次元が教えてくれるパスワードが、そのヒント。メモ用紙を用意してからゲームをはじめること！

そして、ハッピーエンド♥

さてさて、とにもかくにもカリオストロ伯爵は死んで、カリオストロ家に伝わっていた財宝が、その姿を現した。インターポール(国際警察)も到着し、ニセ札事件も無事解決するだろう。そんなとき「私を連れていって……、ドロボウはまだできないけど、きっと覚えます」というクラリス。だが、ルパンはその場を振りきって立ち去る。ふたたびカリオストロ公国に平和が戻り、また終わることのないルパンと銭形警部の追いかけっこが続くのだった……♡

クラリス、もう平気だよ。怖い伯爵はいない。幸せにね

ルパンめ～！　またうまく逃げやがったなあ。くっそ～！

今回もルパンを惜しいところで取り逃がしてしまったあ～！

信長の野望 全・

プロローグ

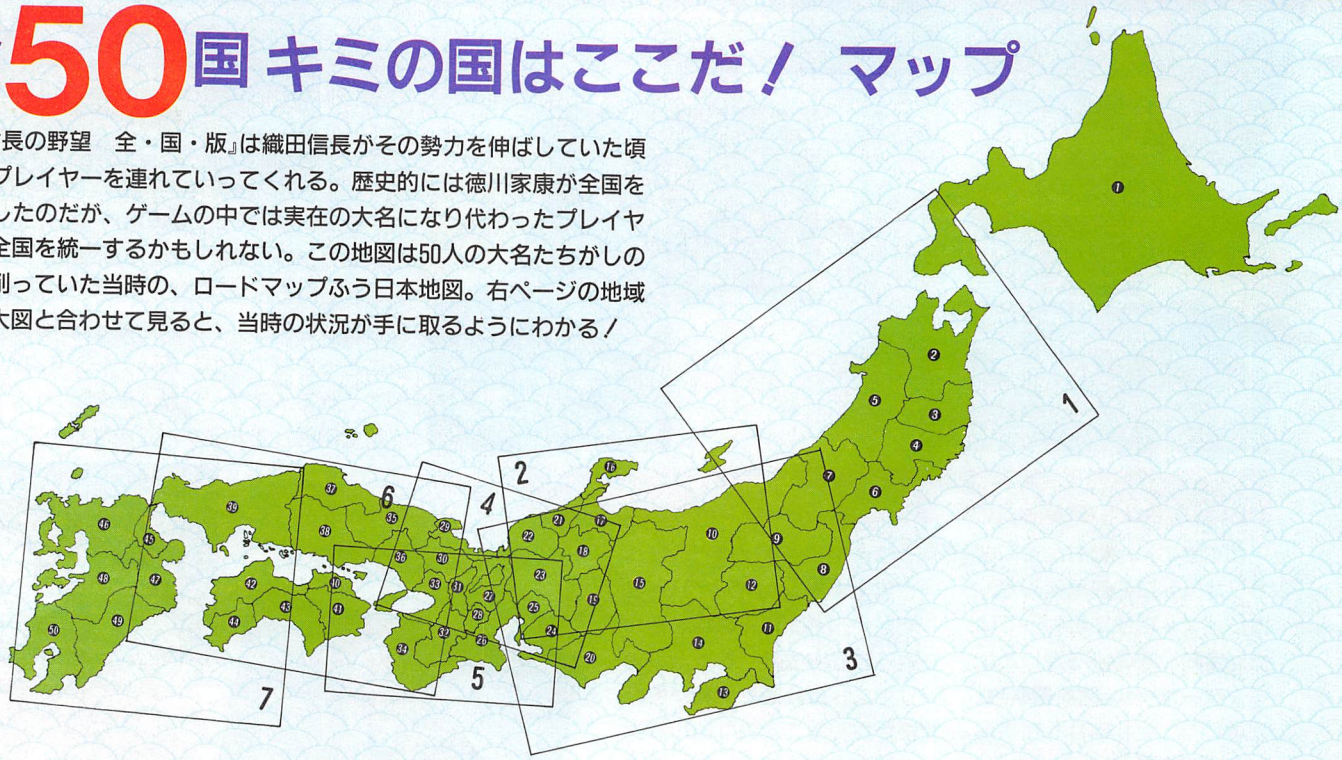
MSXシミュレーションフリーク待望の『信長の野望 全・国・版』のMSX/MSX2共用版が発売される。

プレイ中の命令選択や数値入力は、フルキーとテンキーだけでなく、カーソルキーやジョイスティックでも可能。またゲームのセーブ方法もS-RAM、テープの2つを自由に選択できる。

他機種版との違いは、大名の名前が変更できなくなったのと、方言モードがなくなったくらい。ただし、グラフィ

全50国 キミの国はここだ！ マップ

『信長の野望　全・国・版』は織田信長がその勢力を伸ばしていた頃に、プレイヤーを連れていってくれる。歴史的には徳川家康が全国を統一したのだが、ゲームの中では実在の大名になり代わったプレイヤーが全国を統一するかもしれない。この地図は50人の大名たちがしのぎを削っていた当時の、ロードマップふう日本地図。右ページの地域別拡大図と合わせて見ると、当時の状況が手に取るようにわかる！



株式会社　光栄
☎044-61-6861
7月15日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
予　価	9,800円

国・版

世は戦国。50人の大名がしのぎを削っている。プレイヤーはそのうちのひとりになり代わり夢の全国統一に向けて戦うのだ。だれでも知ってる日本史を題材にした、シミュレーションウォーゲームの入門編を、一気に攻略する！

ックは少し変更されている。

　このゲームは、北は北海道から南は九州までの全50か国(17か国モードの場合は中部地方を中心とした17か国)から好きな国(つまりはそこの大名)を選択して建国するところから始まり、他国を攻略して領地を拡大していき、最終的に全国を統一する。というシミュレーションウォーゲームだ。

　かの織田信長や豊臣秀吉をしてもできなかったわけで、全国統一までの道のりはとてつもなく長い。

　大胆な決断力や柔軟な思考力、どんな状況にも屈しない忍耐力を兼ね備えた、優秀な指導者にしかできないのだ。

地域別拡大図

左ページの日本地図に対応した地域(ブロック)別拡大図。地域名の前にある番号は日本地図上の四角に対応している。なお、各ブロックとも1560年の春の状態だ。

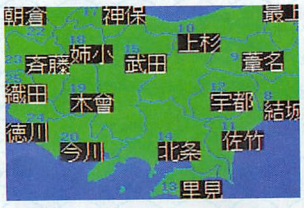
1.東北・北海道

某国営放送の大河ドラマの主人公の父、伊達輝宗がいる東北・北海道地域。全体的に石高が低く、南下するにも強敵がゴロゴロして、初心者が旗上げするにはつらい。

2.北陸・信越

日本海を臨むこのブロックは、ぜったいに一揆が起こらない本願寺をはじめ、宿命のライバル、上杉と武田などがいる。第16、23国は、貧乏国で条件悪し。

3.関東



宇都宮、畠山、神保、木曾は論外として、北条、今川、武田、上杉、徳川などの有名な大名が群雄割拠している。ここはまさにサバイバル地域だ！

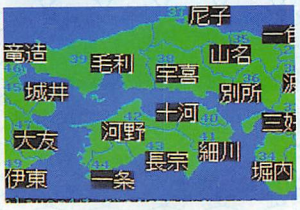
4.関西

いつでも商人がいる、第31、32国や、タイトルの織田信長(第25国)、歴史上の覇者徳川家康など話題もりだくさん！　第28、29、33国はつらい。

5.近畿

第31国の山城・足利義昭は、大きな野心を持たなければコンピュータの統治国からは攻められないという利点がある。しかし、ここから始めて勝ってもつまらない！

6.四国・中国



第43国の土佐・長宗我部元親は初めてゲームをする人にはうってつけ。四国を統一したあと、南下、北上の二極作戦ができれば気分爽快！　トロピカルになれる!?

7.九州

第46国の筑肥・龍造寺隆信はトップクラスの実力。ちなみに、この時代に長崎ちゃんぽんや皿うどんが存在していたかどうかは、よくわかりません。

起【旗上げ】

このゲームは、国に始まり国に終わる

このゲームでは、全50か国のどの国からでも旗上げ(建国)できる。これによって、プレイヤーに選択できる要素が多くなり、遊び方に幅ができるのだ。

ただし、全国統一を目指すためには、国の選択や大名の要素(健康、野心、運、魅力、IQの5つ。最高値は109)の決定がもっとも重要なのだ。たとえば、兵士の忠誠度が低い国(第16国など)を選んだ場合、数年もしないうちに謀叛が起こってしまう。また、高齢の大名の国(第33国など)では、ゲームなかばにして寿命が尽き、あえなくゲームオーバーとなってしまう。

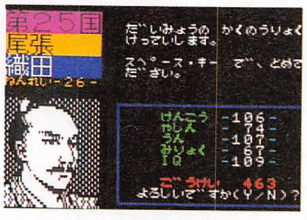
さて、有利にプレイできる国の選び方はというと、つぎの3項目についてとくに注意すること。これに限る。

①国の位置……始めたばかりのころは、富国強兵に重点を置かなければならず、隣接する国が少ないほうが有利。

②国の基礎能力……その国が持っている町の価値、石高、民の忠誠度、民の財力、兵士の忠誠度、兵力などで、これらが高いほどよい。

③大名の年令……30才以下でないとキツイ。

どの国で旗上げするのかによってプレーヤーの運命はほぼ決まってしまう。ここは慎重に!



国を選んだら大名の要素を決める。要素の合計は500以上、健康と運は100以上をねらいたい!

台風(たいふう)

夏に起こる天変地異のひとつで、台風がくると国の石高が下がってしまう。治水度を上げておくと被害が少なくなる。

疫病(えきびょう)

季節に関係なく発生しまんえんする。医学の発達していないこの時代では、疫病の予防手段などない。祈るのみだ!

一揆(いっき)

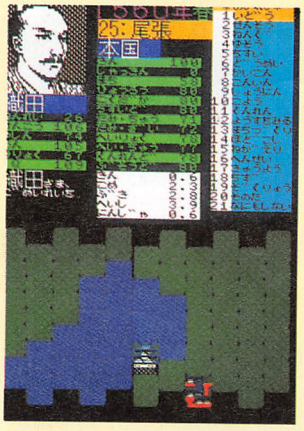
内政をさぼった報い。民の忠誠度や大名の魅力が低下したときに起こりやすい。痛恨のダメージになる可能性大!

謀叛(むほん)

内政をさぼった報い。兵士の忠誠度や大名の魅力が低下すると起こる。成否に関わらず民と兵士の忠誠度が20%減る。

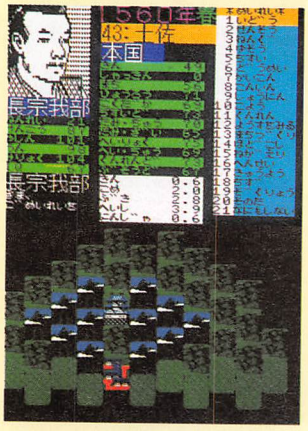
編集部推薦、旗上げはここだ!

第25国織田信長



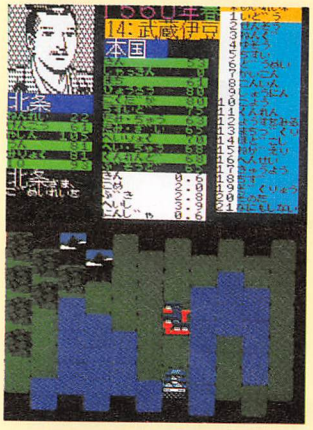
全国統一を目前にして、重臣明智光秀によって倒された悲運の名将。国の基礎能力が高い。タイトルにあやかり、ここで旗上げするのもいいかもしれない。ただ、隣接する徳川が不気味な存在だ。

第43国長宗我部元親



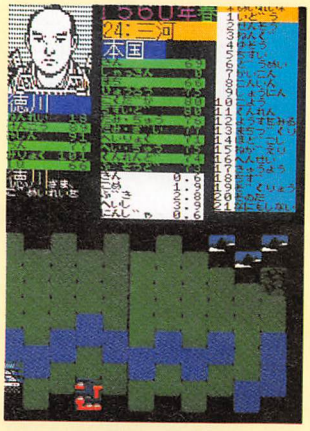
四国の勇。石高、兵力などすべてにおいて二重丸。隣接する国も弱小国のみで、もっともプレイ(全国統一)しやすい。ちなみに、幕末に活躍した坂本龍馬はこの家の子孫にあたるらしい。

第14国北条氏政



まわりを北条、上杉、武田という3人の実力者に囲まれているため、少々つらい。しかし、早い段階で第13国の里見を攻略して補給国にできれば、十分にチャンスがあるはず。上級者向け!

第24国徳川家康



今川、織田にはさまれているのはイタイが、兵力や住民の財力はトップレベル。もし自国に攻めこまれても、城への道を封鎖するように兵を配置して消耗戦に持ちこんで逃げきれる。

【富国強兵】

一に施し

国の選択が終わったらいよいよゲームスタート。スタートとはいっても、いきなり戦争などできる状態ではない。初めの2～3年は〝富国〟つまり国を豊かにすることから手をつけねばならない。

戦争をするには、兵士、米、金の3つがそろわなければならないからだ。

で、国を豊かにするには、民に〝施す〟に限る。施すことにより、民の忠誠度、財力が上がる。右の写真を見るとその効果がわかる。また、右下にある〝富国のための基本パターン〟を参考にするといいだろう。

同条件下で、施しと開墾に金100を使ったら、施しでは金が5増え、開墾では現状維持だった

開墾

石高(米の生産量)を増大させるが、治水度と民の忠誠度が下がる。また、多くの金を注ぎこまないと見返りが少ない

二に訓練

施しとともに重要なのが兵士の訓練。訓練すると兵士の訓練度が上がり、戦争の勝敗を大きく左右するのだ。

そして〝くんれん〟命令には、金がいっさい必要なく、大名の要素にもまったく影響しないという利点がある。

ちなみにMSX版の『信長の野望　全・国・版』では訓練度がどんどん上がるので、比較的かんたんに1000以上になる。ただし、敵国も同じように上がるわけで、いくら1000以上になったからといって過信しないほうがよい。

これといって急いで命令することがないときは、訓練、訓練！

治水工事

台風の予防および秋の収穫(若干)に影響を及ぼす。初期段階ではあまり気にしなくていい。施しや訓練をするほうが得策

堺の商人

借金や米の売買、武器の購入ができる〝便利なおっちゃん〟の集団の総称。いなくて困ってしまうなんてときもある

様子を見る

他国の様子を見られる。IQが低いと密偵が捕まってしまい、見られないことがある。戦争をするときの重要な情報源だ！

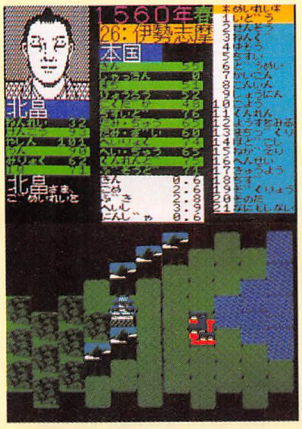
休養

健康回復の手段。最高2年半まで休養できるが、休養中は本国および属国に何の命令もできない。まず使われないだろう

金米輸送

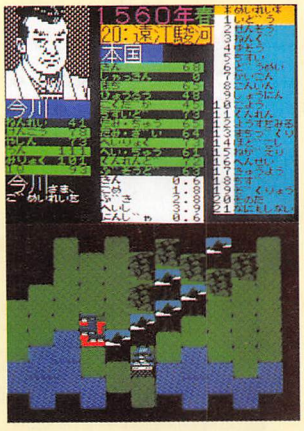
自分の統治国内であれば、金や米が自由に輸送できる。アニメの動きがなかなかよく「ヨッ！イナセ!!」と叫んでしまう

第26国北畠具教



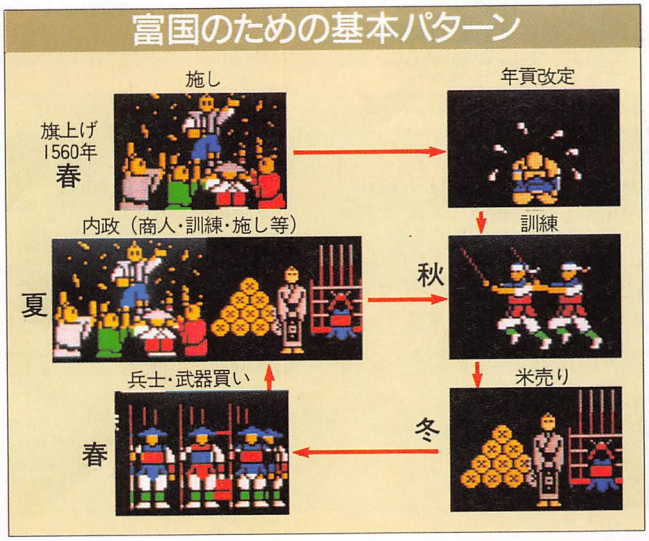
織田と隣接していて怖いし、石高がちょっと低めだし、年令が32才なのでキツそうに見えるが、そのほかはたいへんよい。南下して、第32国の大和や第34国の紀伊を攻略していくのが常套手段だ！

第20国今川義元



徳川や北条、武田といった有名な実力者に囲まれている。年令が41才と少々高いし、石高が低いのも気になるが、兵力、町の価値などはたいしたもの。一発勝負的性格の人にお勧めだ！

富国のための基本パターン



裏【領土拡大】

戦争こそが領土拡大への道だ!

富国強兵が順調に運んだら、つぎなる使命は領土拡大だ。

領土の拡大に関する命令は、おおむね5つ(下図参照)。

このうち、寝返りと忍者(雇用)は間接的攻略で、成功しても面白みがなく、陰湿さがただよい気分が悪い。また、婚姻と不戦同盟は、いったんは仲良しになっておきながら最終的には倒してしまうので、正義がすたるというものだ。

ただ感情的になっての悪口ではない。これらの命令は成功しにくく、失敗したときに魅力などが低下するからだ。

というわけで、領土拡大には戦争が一番なのだ。

基本戦略を確立する

領土の拡大は戦争で勝つのが一番いいのだが、それには、いかに効率よく敵国を攻めていくのかを考えなくてはならない。むやみやたらに攻めこんでいたら、それこそ、隣接国の思うツボだ。

基本的な方針は、隣接する国の数を減らすようにしながら攻めこむこと。これに限る。

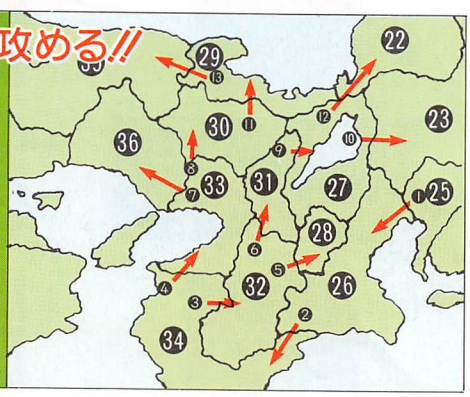
つまり、攻めこむことで、攻めこんだ国を含む自国のすべての領地に接する敵国の数を減らしていき、なるべく早い段階で最前線を確立する。そして、生産国(米を作るための国)、商業国(金を得るための国)を作ればよい。

婚姻

大名同士が娘を嫁にやり、敵大名と親類になる、という不戦同盟の一種。戦国時代にはこのような政略的婚姻が多かったのだ!

私はこう攻める!!

第25国の信長の場合各隣接国の様子を探らせた結果、北上するには第24国の徳川が強すぎるため、南下して第26国の北畠を攻めることにした。初陣の国が決まれば作戦はおのずと見えてくる。第26、34、32、33国の順に攻めるのだ!



部隊編成

さて、戦争にいくまえにもうひとつだけ大事なことがある。部隊編成だ。

戦争では、第1部隊(大将)をつぶせば勝ちだし、逆の場合は、第1部隊さえ生き残るようにすれば、あとの部隊はどうでもいいのだ。

また、同じ条件下での力は、鉄砲>騎馬>足軽となっている。基本的には、第1、2、3部隊に大半の人数を振り分け、第4、5部隊は、風よけ程度にしておけばいい。

部隊編成はこのように!

不戦同盟

敵国に対してお互いに攻めこまない同盟を結ぶ、という少々イメージの悪い命令。結局は倒すことになるのだからムダ使いなのかも?

初陣は完璧を目指す

ついに戦争が始まる。初陣(ういじん)は完璧に勝たなければならない。初陣で惜しくも負けてしまった場合、自国の立て直しに、またもや2~3年必要になってしまうし、隣接国に攻めこまれる原因となるからだ。

初陣では隣接国の中でもっとも兵力が低い国を選び、かつ敵兵力の2倍くらいの兵力を投入したい。これは、必勝を期すと同時に、国を手に入れたあとの維持にどうしても必要なのだ。

初陣は浅井に決めた

戦争のときのアニメ

戦争中の画面

兵力は倍近くある

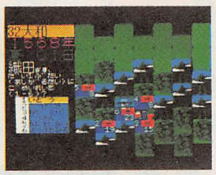
勝って領地が増えた

統【全国統一】

ねらいは敵大将の首1つ

戦争の勝敗は、第1部隊の消滅か兵糧(米)がなくなったとき、または戦争が30日経過しても終わらなかったときなどに決まる。

えてして攻めこんだときは消耗戦になりがちだが、ほかの部隊にはめもくれず、ひたすら第1部隊を攻めることをつねに頭に入れておくといい。

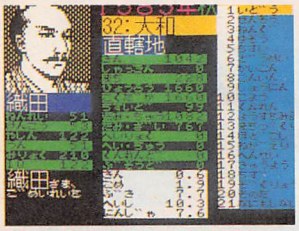


他の部隊に目もくれず、目指すは敵本陣。いざ、見参！

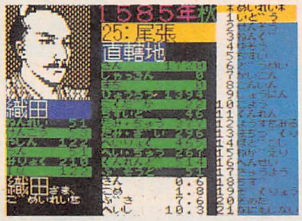
攻めこまれたときの逃げ回り戦法。障害物をうまく使え！

鉄壁の最前線を作る

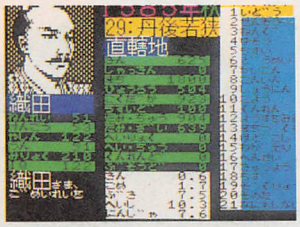
基本戦略にそって占領した国では、その国の状態により、生産か商業、および隣接した敵国がある場合には最前線、というように明確な性格分けをすると、効率的に領土が拡大できるようになる。



生産国では米を大量に生産



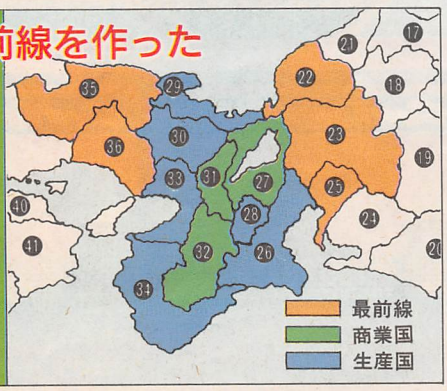
最前線の国では兵士の数を増やし、敵の侵入を許すな！



商業国では多くの金を！

鉄壁の最前線を作った

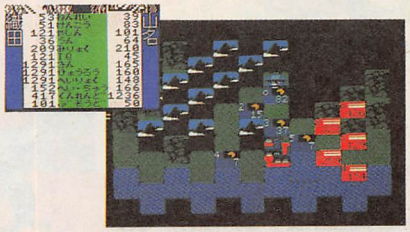
第35、36、22、23、25国が最前線となり、残り9か国で米と金を供給する。ここで、たいせつなのは、供給国の民の忠誠度と民の財力をできるだけ高くしておくこと。できることなら1000以上にしたいところだ！



完全なる物量作戦

最前線ができてしまえば、この目的のほぼ8割は達成したようなものだ。

生産国、商業国からは、最前線の国に米や金を輸送(供給)し続ける。



見よ、この絶対的な兵力を！　敵の8.72倍の兵力の前には、訓練度1236もなんのその!!

そして最前線ではひたすら兵士を雇い、攻めこむ予定の敵国の兵力の4～5倍の大部隊ができたら攻めこんでいくだけだ。

ここまでくると、敵国の兵力、訓練度、武装度などは関係なくなってしまう。敵の第1部隊めがけ、第2、3、4、5部隊で攻めればいい。

訓練もろくにしていない自国兵の消耗率は、とうぜんのごとく激しいが、最終的には数の勝利となるのだ。

これぞ"完全なる物量作戦"、"壮大なる消耗戦"だ。

全国統一

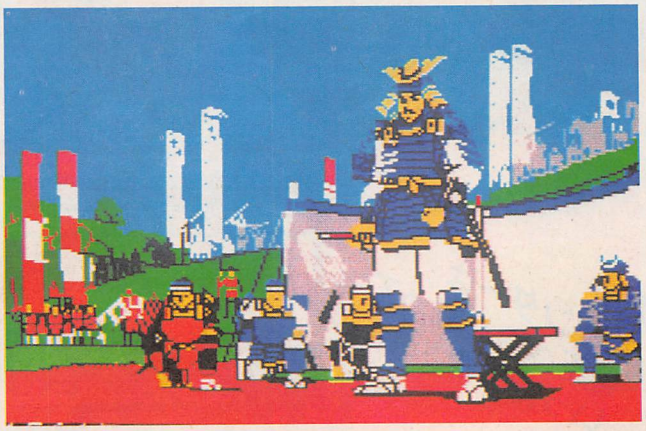
長い戦いが終わった。しかし、本当の終わりなのだろうか？　レベル1で統一しただけでよいのだろうか……。

悪魔のささやきだった。

つぎはレベル5に挑戦だ！

属領命令

大名に代わってコンピュータが国のめんどうをみてくれる便利な命令。生産、商業、バランス、軍事の4種類の主目的から選べる！



全国を統一するとでてくる最終画面。50か国モードでプレイすると、1560年に始まり、その40～50年後くらいに見られるだろう

戦略募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略、戦法を大募集！　MSX2版『信長の野望　全・国・版』の17か国モードでも50か国モードでもOK。
■応募方法／自由に表現してください。ただし、編集部で再現できるように、データは詳しく正確に。ゲームをセーブしたテープも一緒なら大歓迎です。■あて先／MSX・FAN編集部信長係（住所はF・F・Bの39ページを見てください）

FAN-ATTACK

頭をフルに使って金塊を集めろ。全部取ったら脱出だ！

Super Lode Runner

スーパーロードランナー

パズルゲームの代表選手・ロードランナーが出るゾ！　いきなりだけどナント56画面とそして攻略基本テクニックを大紹介！

アイレム販売
☎06-535-4888
7月10日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

コマンダー1

コマンダー2

2人がこのゲームの主人公。プレイヤーの代りに画面中を上下左右に走り回る。小さいが勇敢な連中だ

なぜコマンダーは地下へ降り立っていったのか

魔神帝国に大切な金塊を奪われてしまった！　取り返さなくては！

金塊を求め、パズルのような地下世界へコマンダーは降りていった

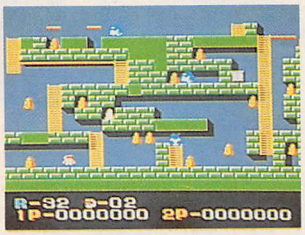
死の番兵達が待つという地下世界では、どんな困難が待ち受けるのか

©1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund

画面中の金塊を取れ！

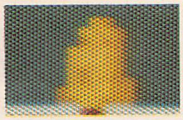
ゲームはすっかり有名なので特に念入りな説明は必要ないだろうけど、一応おさらいしよう。ゲーム目的は、画面中の〝金塊〟を全部取ることだ。ブロック・はしご・敵など、画面中にある全ての要素を使って何とか金塊を取ろう。くふうをしなければ取れない金塊がいっぱいあって、難度の高いパズルゲームなのだ。

MSX版は、1人で遊ぶ〝セレクト1〟が33面、2人で遊ぶ〝セレクト2〟が18面あり、そのほか〝チャレンジステージ〟が27面もあるんだ。もちろん自分で面を作れるエディット機能もちゃんと付いている。全部クリアすれば、魔人の像が見られるというウワサがあるけど、本当かどうかはやってみなくちゃネ。

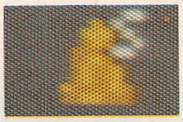


絶対取れそうもないような金塊も必ず取れるようになってるのがミソ

金塊


これが魔神帝国から奪い返さなければいけない金塊というわけだ

スペシャル金塊


実際のゲーム中ではSの文字はないけど、これを取ると8000点だ

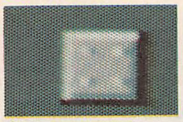
掘れるブロック

これが掘れるブロック。一定の時間がたつとちゃんと復元する

通過しちゃうブロック

通過して初めて現れるブロック。掘れるブロックにまちがえそう

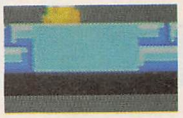
動くブロック

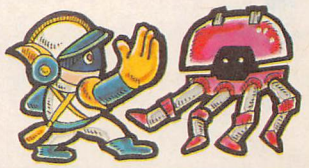

ファミコン版にはないブロック。左右から押すと動くぞ

触れると出るブロック

普段は見えないが、コマンダーが通ろうとすると現れる

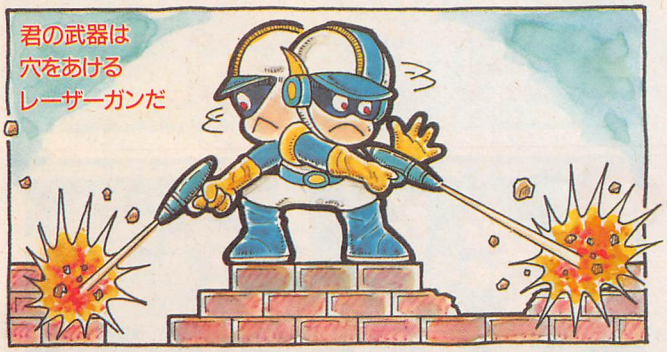
掘れないブロック


こっちはコマンダーがどんなに頑張っても掘れないブロックだ

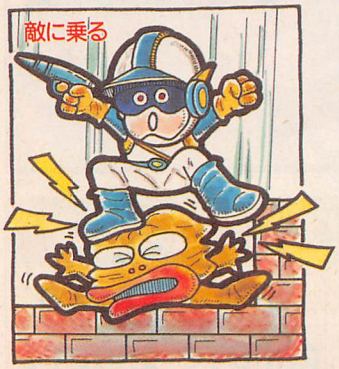


基本プレイを知ろう

コマンダーの唯一の武器はブロックに穴をあけるレーザーガンだけだ。でもそれで直接敵を倒すことはできない。敵は穴に埋めてやっつけるんだけど、すぐに別の敵が空から降って来てしまう。だからやっつけることだけよりむしろ敵の頭に乗ったりして利用することを考えたほうがいい。



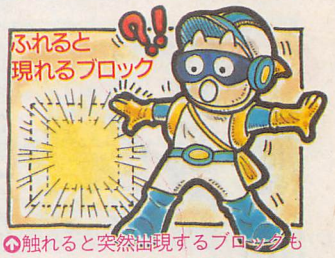
このレーザーガンでブロックに穴を開けるんだ。敵を穴に落としちゃえ！



敵に触れるとアウトだけど、頭の上だけは乗ってみても平気だよ

ブロックに穴を開ければ、復元するまではそこを通ることができる

点滅する敵は金塊を隠し持っている。穴に落として取り返しちゃえ！

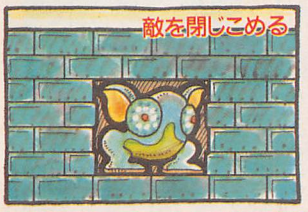


触れると突然出現するブロックもある。有効に利用しなくちゃネ

これは左右から押せば動くブロック。移動して足場として利用できる

敵が穴に落ちている間にブロックが復元すると敵は埋もれて死ぬぞ

敵を穴に落とせばとりあえず一定時間はおとなしくしていてくれる



敵を閉じこめられれば1000点のボーナスがもらえるぞ！

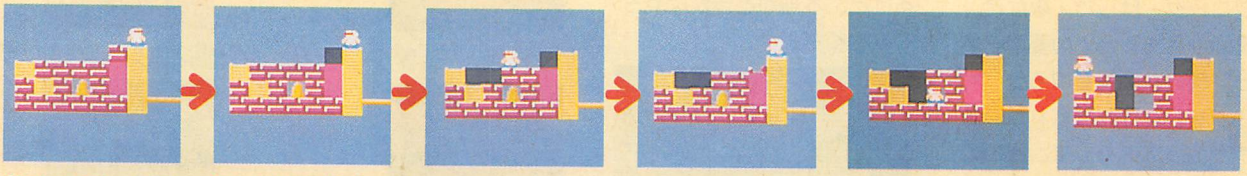
プレイの基本テクを知ろう

画面中の金塊の中には意地悪な位置に置いてあるものがあって、普通の方法で取ろうとすると絶対取れないことがある。

ここでそんなときに使う基本的なテクニックを3つ紹介してみたので、ぜひ参考にしてほしい。この中でも一番多く使うのが時間差をつけて掘っていく方法だ。これを応用すれば縦に垂直に並んだブロックを下から順に復元させることも可能なのだ。

ではこれらの基本テクをしっかり頭に叩きこんでくれ。

1 時間差で掘る



バーをつたって来て金塊を取り、再び同じ道すじを通って帰りたいのだが、この写真を見てすぐに金塊の取り方がわかった人はスゴイ

とりあえず右上のブロックを掘る。希望としてはこのブロックが一番最後に復元するような順序で掘るのがベストなんだけれども……

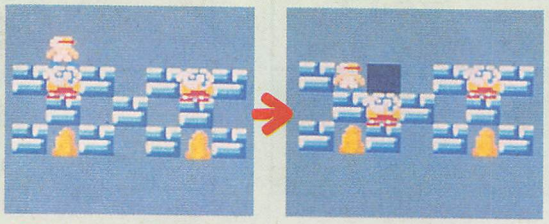
最初のブロックを掘ったあと、しばらく時間をおいてから2つ掘る。この時間をおいてというのがポイントだ。ヘタすると閉じこめられる

次に大急ぎではしごの上まで戻る。そしてブロックが復元したらまたすぐに掘らなきゃダメ。この辺はとにかくタイミングが命なのだ！

いよいよ一番下へ降りて金塊を取る。もたもたしているとブロックが元に戻って閉じこめられてしまうぞ。ひたすらスピードアップ！

ここまでくればOK。あとは目の前のブロックが復元するのを待って、一目散にはしごまで走ればいい。これで見事に金塊を取れた♡

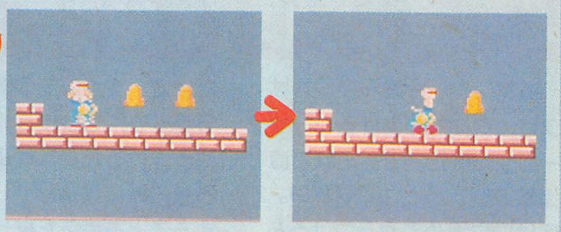
2 頭に乗るのだ PART1



写真みたいにブロックが市松模様に並んでいるところは敵を利用しよう。敵の頭の上に乗って横のブロックを掘ると、敵は下へ移動していく

そのまま敵の頭に乗ってどんどんブロックを掘って下へ降りていこう。問題は一番下で敵の頭から降りるときだ。頭に触れないようにしよう

3 頭に乗るのだ PART2



こんなふうに空中にある金塊は敵の頭に乗って取ろう。上から飛び乗るときはタイミングが難しい。ヘタすると敵の前後に落ちて死んでしまう

敵の頭に乗ったあとも集中していないと危険だ。敵の移動するスピードに合わせて小刻みにコマンダーを動かして頭から落ちないようにしよう

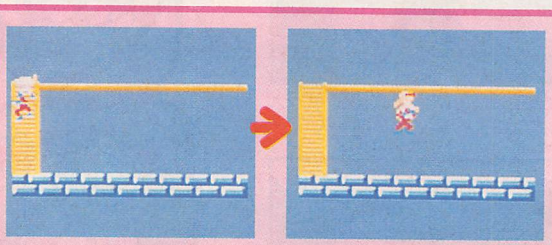
2人だとこんなことができる

2人でプレイするときは連携してできるテクニックがある。それをマスターすれば恐いものなしだ。

1人では絶対取れない金塊も、2人プレイなら協力し合って取ることができるのだ。

ここではそのうちの代表的なテクニックを2つ紹介しよう。じっくり研究してみてね。

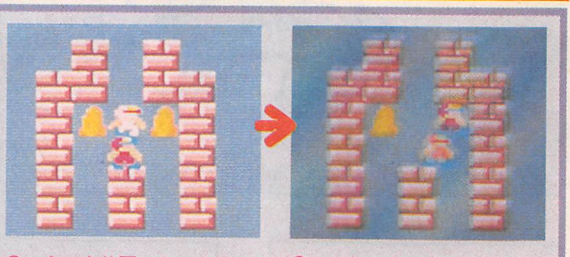
1 ぶらさがって移動



2人が縦に連なってぶらさがり、移動をするのだが、これが結構難しい。はしごのこのあたりから上にいるコマンダーを動かして渡る

2人でぶらさがって移動するときは、上のコマンダーだけを動かそう。移動中に下のコマンダーが少しでも動くと、たちどころに落っこちるぞ

2 半キャラずらしだ



こういう位置にある金塊は、1人では絶対に取れない。下のコマンダーが半歩前に出て上のコマンダーがさらに半歩前進すると取ることができる

こんなふうに半キャラずつ動くと、上のコマンダーは下から見てちょうど1キャラぶん横へ移動したことになるのだ。このテクニックは使える

金塊の連続取りで得点アップ！

1つめ	2つめ	3つめ	4つめ
200PTS.	400PTS.	600PTS.	800PTS.

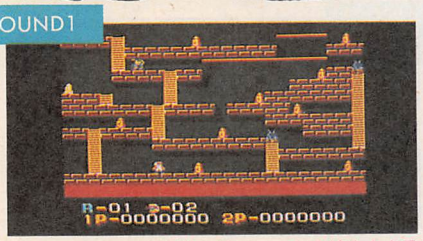
1プレイヤー全ラウンド一挙公開!

1人で遊ぶセレクト1はラウンド1から33まである。ここでは2ページにわたってその全ラウンドを一挙に公開してしまおう。最後のほうはかなり難しいが序盤はそれほどでもないのでここでしっかりと基本テクニックを練習しておくようにしたい。

このセレクト1ではその名の通り1〜33ラウンドまで自由に選択できるけど、いきなり、先のほうの面を始めるのは避けたい。ラウンドが先へ進んでいくにつれて、だんだんとさまざまなテクニックを練習していけるような配慮がなされているからだ。

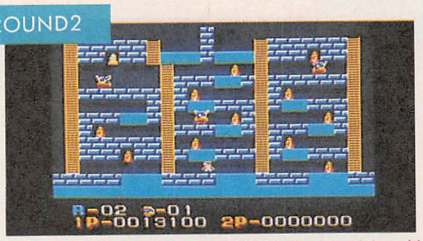
力試しのつもりでラウンド1から順序よくどんどん解いていこう。

ROUND1



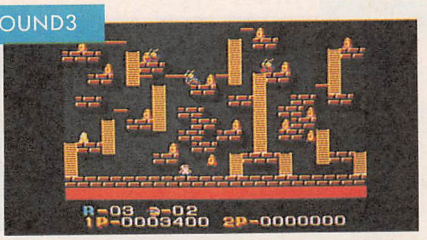
ここはとにかく簡単。目についた金塊をただ取っていけばいいだけだよ。ラクチンラクチン!

ROUND2



これも特別なテクニックは要らないだろう。敵からうまく逃げながら金塊を集めていこう

ROUND3

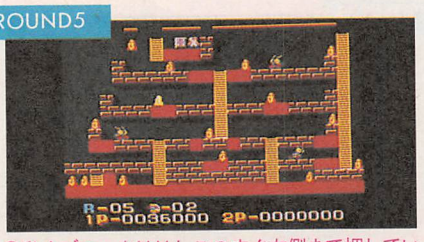


コマンダーの右上の空中に浮いている金塊は、その真上のブロックを掘って取るんだ

ROUND4

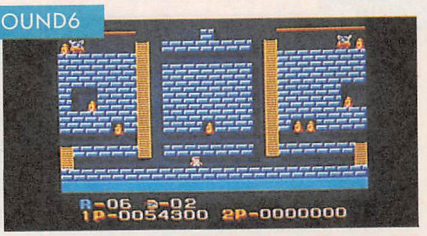
左側の市松模様のブロックは意外と簡単に下へ進める。一番下の段の金塊は不用意に取らないで

ROUND5



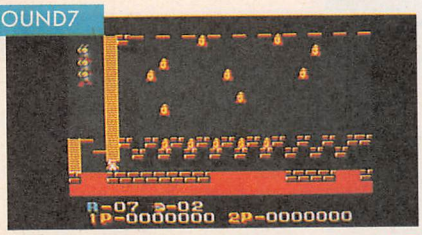
動くブロックははしごのすぐ左側まで押していこう。ここも敵に気をつければクリアは簡単だ

ROUND6



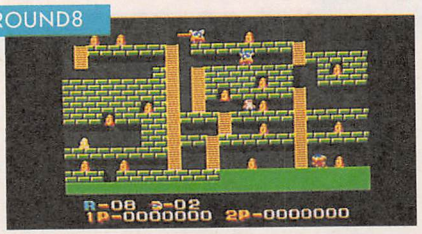
中央のブロックに立つためには、一番上まで行って敵の頭の上に乗らなければならないのだ

ROUND7



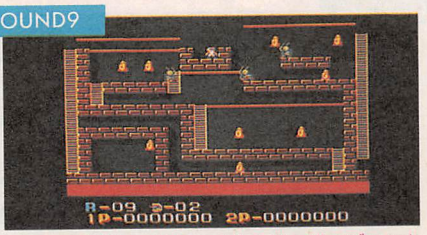
このラウンドではうまく敵をブロックのすき間にはめるのがポイント。それができれば大丈夫

ROUND8



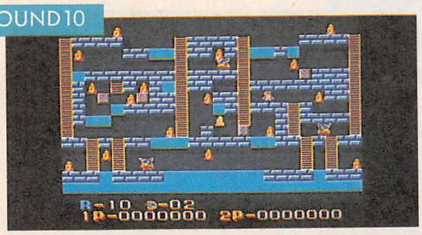
左下の金塊はいきなり取りに行っちゃおう。そうすれば敵が追ってきてすき間にはまってくれる

ROUND9



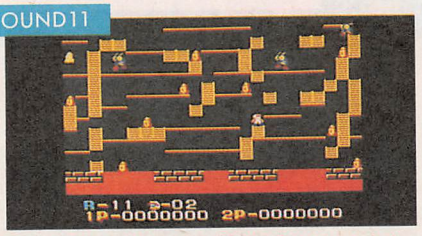
左下の金塊は、はしごの右の縦一列のブロックを全部掘って、脱出可能な状態にしてから取ろう

ROUND10



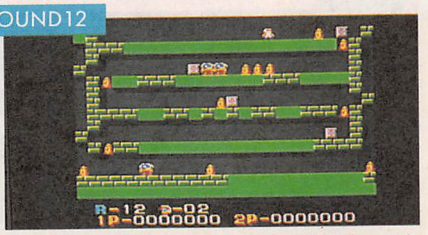
中央の色の薄い金塊は、動くブロックを移動させて簡単に取れる。そこから先はかなり難しいぞ

ROUND11



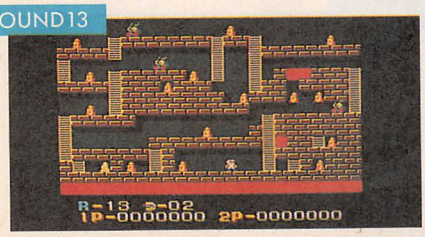
このラウンドは上から順番に攻めていかなきゃ。不用意に下へ降りると二度と上へ上がれない

ROUND12



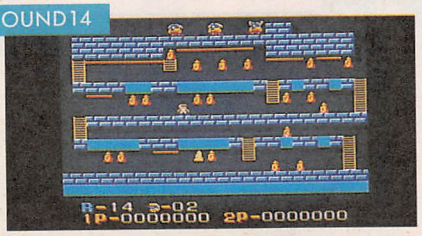
なんとこのラウンドにははしごが全くない。しょうがないから上から順に取ることを考えよう

ROUND13



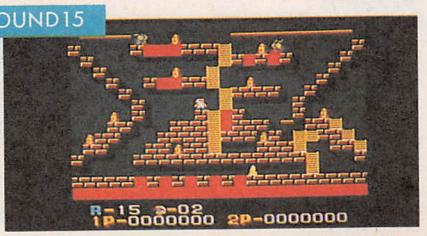
このラウンドは意外に簡単だ。敵につかまらないように素速い動きができればOKだよ

ROUND14



敵の頭の上へ乗るテクニックを多用しないと、空中にある金塊は取れないぞ

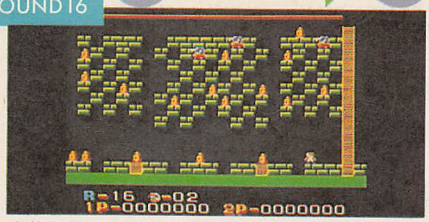
ROUND15



左側のブロックの上にある金塊は敵の頭に乗って外側から掘って進入して取るのだ

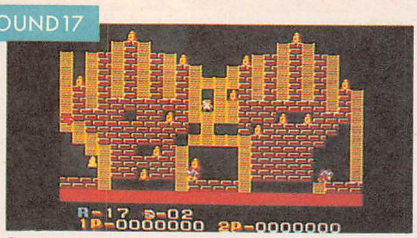
16 ROUND（ラウンド） 33

ROUND16



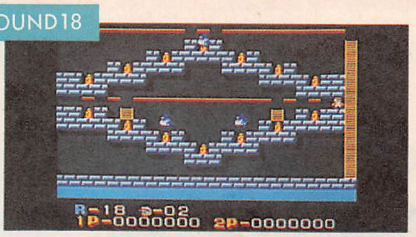
基本テクで通用するけど、右側のブロックから攻めていかないと一番下に降りたときに困るよ

ROUND17



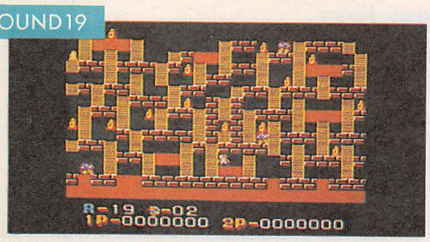
はしごをフルに活用して堀り進み、金塊を取っていこう。このあたりになるとかなり難しい

ROUND18



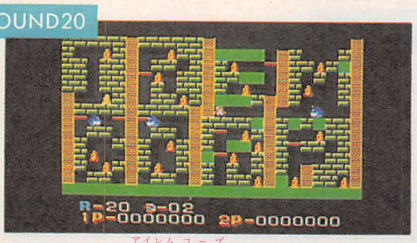
上から順に敵を利用して取っていこう。タイミングが難しいけど、なれればわりと簡単

ROUND19



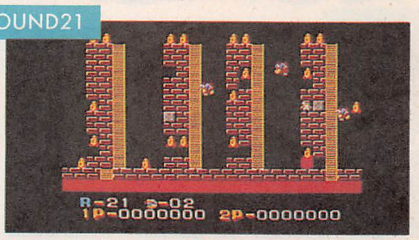
ややこしそうに見えるけど、はしごがいっぱいあって、わりとラクにクリアできるんだ

ROUND20



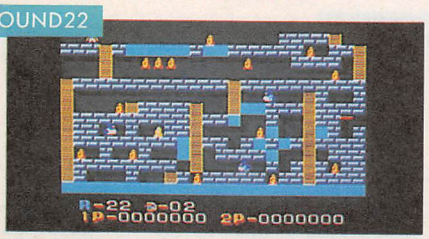
よく見ると、IREM（アイレム） CORPって書いてあるね。たまにはこういう遊び心もなくちゃね

ROUND21



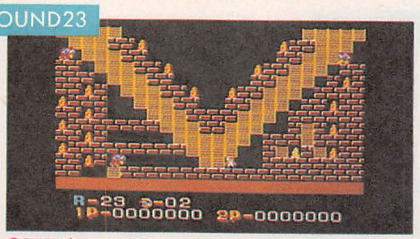
いきなり難しくなってきた。まず、右側のひとかたまりのブロックから攻めていこう

ROUND22



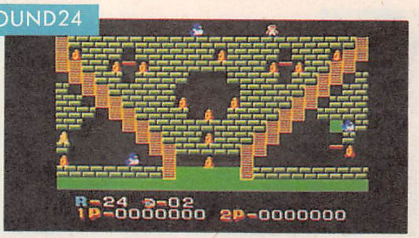
中央一番下の金塊２コを取るのはかなりやっかいな作業だ。敵に持ってこさせるのがいい方法だ

ROUND23



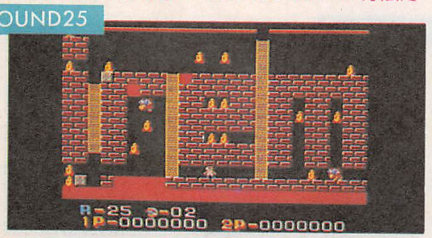
不用意に金塊を取りに行かず、必ず脱出口を確保してから慎重に行動するべし！

ROUND24



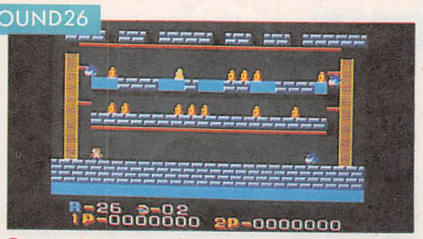
中央部の金塊を取るためには、２回もまん中の空洞に入らなければいけないんだ。めんどくさい

ROUND25



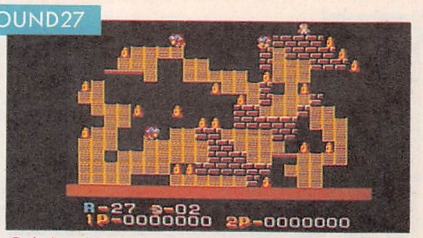
左側一番下の金塊を取ってブロックを動かすと、はしごが出現する。それでずいぶん助かるね

ROUND26



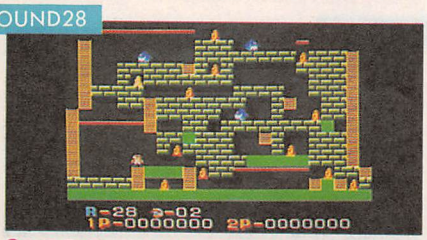
このラウンドは、敵に注意してさえいればどうということはない。なんかホッとしてしまうなァ

ROUND27



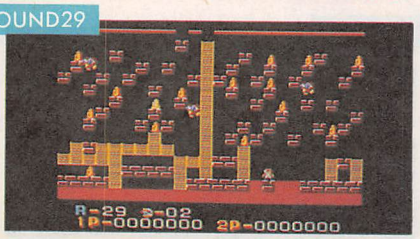
右上の斜めに３つ並んだ金塊を先に取ること。下へ降りると２度と上に戻ることはできないよ

ROUND28



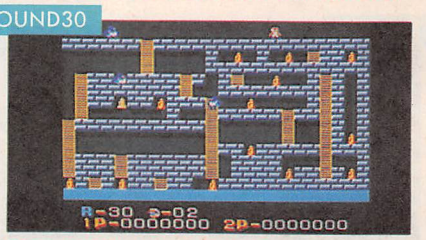
このラウンドはかなり難度が高い。くじけないで何度もチャレンジしてみよう！

ROUND29



ここでは当然敵の頭の上に乗るテクニックで金塊を集めよう。数が多くてちょっと疲れちゃう

ROUND30

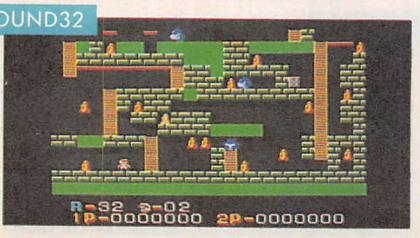


ここまで来ればもう終りは近い。今まで研究したテクニックを駆使してなんとか突破しよう！

ROUND31

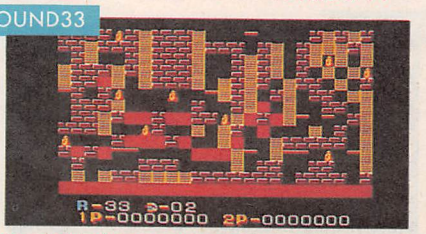
左下の金塊は一番最後に取りに行かないと脱出できなくなってしまうぞ。注意しよう

ROUND32



このラウンドは、じっくり考えればだいたい解けると思う。敵の動きには気をつけよう

ROUND33



ここは最終ラウンドなのでノーヒントだ。かなり考えて行動しないと閉じこめられちゃうぞ

お次は2プレイヤーの全ラウンドだっ!

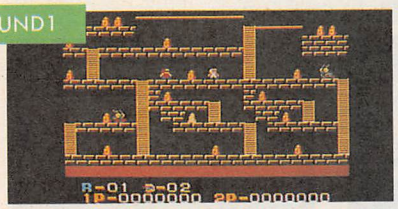
1 ROUND(ラウンド) 18

始めに言っておくと、このセレクト2でやる全18面のゲームは2人でなければ絶対クリアできないのだ。

金塊を全部取ったあとは、コマンダー1、2のどちらか片方が"クリアはしご"をかけ上がればいい。でも、その前に1人が敵に捕まるとアウトになってしまうのだ。

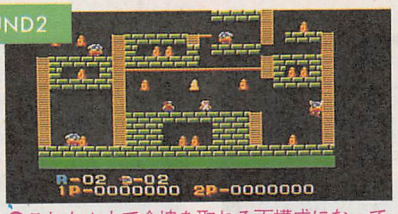
ここでは2人で協力し合わなければ絶対取れない金塊がたくさん出てくるので、とりあえず、1人で先に取れるものは取ってしまおう。

ROUND1



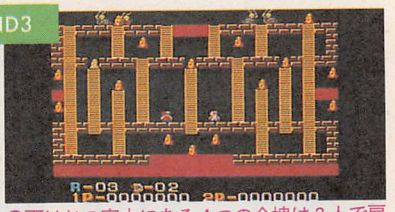
一番最初なだけに一番やさしい。1人だけでも全部の金塊を取ることができるのだ

ROUND2



これも1人で金塊を取れる面構成になっている。特に問題なくクリアできちゃうね

ROUND3



両はじの空中にある4つの金塊は2人で肩ぐるまをして取る。敵の接近に気をつけよう

ROUND4

はしごが1本しかなくて逃げ場がないので、2人一緒に行動すると敵に追いつめられる

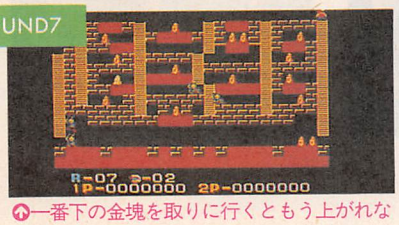
ROUND5

画面中央から左と右に分担して、同時進行で金塊を取っていくのがベストのようだ

ROUND6

画面下両はじの金塊は肩ぐるまで取るんだけど、一番最後にしないと失敗してしまう

ROUND7

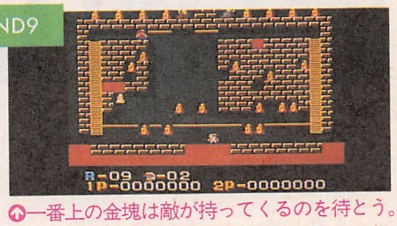


一番下の金塊を取りに行くともう上がれない。仲間がクリアはしごを登るのを待つだけ

ROUND8

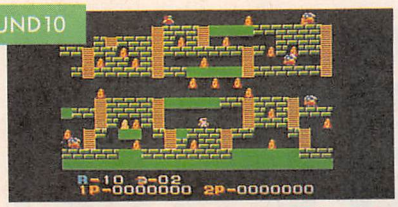
空中にある5個の金塊は、敵の頭の上に2段肩ぐるまして取ろう。それ以外は簡単だね

ROUND9



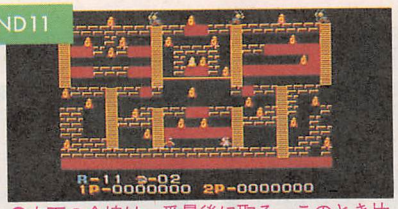
一番上の金塊は敵が持ってくるのを待とう。コマンダー2は残りの金塊を1人で取るのだ

ROUND10



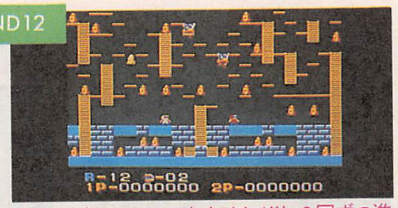
上は上、下は下で取っていき、最後に中央の空中にある金塊を取ってから脱出しよう

ROUND11



右下の金塊は一番最後に取る。このとき片方のコマンダーは閉じこめられてしまうのだ

ROUND12



下のブロックは、左右それぞれ2回ずつ進入しないと取ることができないぞ

ROUND13

金塊の取り方はそれほど難しくないが、2人が近くにいないように注意すること

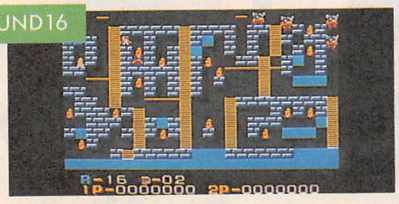
ROUND14

このラウンドの金塊は2人で協力しなければまず取れない。真剣に行動しよう

ROUND15

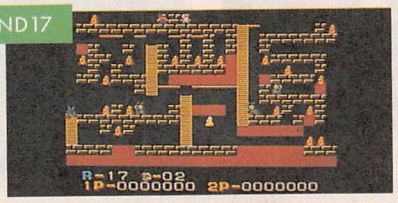
おそらく金塊の取り方でわからないのはないと思うが、敵をかわすのはかなり難しいぞ

ROUND16



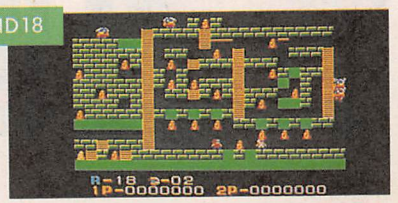
左下の空中の金塊は、上から掘り進んですぐ横を掘り、すかさず肩ぐるまで取るのだ

ROUND17



中央下の空中にある金塊は敵の上に2段重ねになって取る以外に方法はないぞ

ROUND18



ここがセレクト2の最終ラウンドだ。突破すれば魔神に会えるぞ。もう少しだ頑張れ!

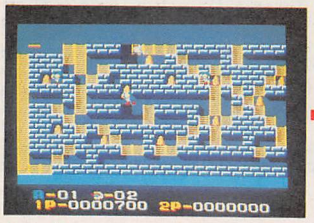
この難しさは並じゃない！

セレクト1と2が終った人は恐怖のチャレンジステージ全27面が待ち受けている。いきなりラウンド1から難しいので全部解ける人はそういないかもしれない。

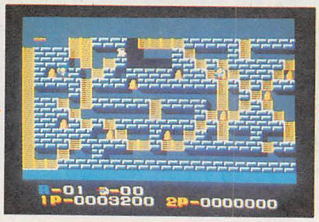
ここから先はラウンドセレクトができないので、クリアするごとに表示されるパスワードを記録しながら進んでいこう。

次からプレイするときは、パスワードを入力すれば続きができるわけだ。このチャレンジステージは1人でしかプレイできないので、孤独な戦いになるぞ。名前の通りに何度もチャレンジしてほしいけど、かなり難しいのでそう簡単には解けないと思う。

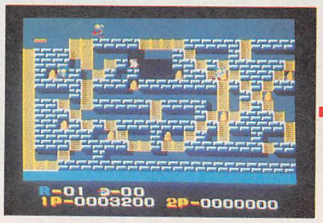
ラウンド
ROUND1



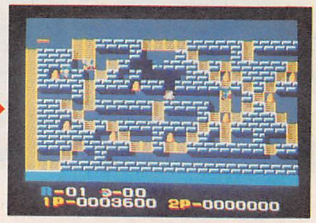
まず、一番上のはしごにつかまって、はしごの左側のブロックを掘る。上の金塊から取っていかないと、あとでおもいっきり困ってしまうのだ



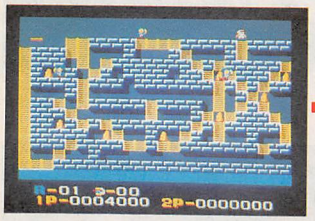
次にその下のブロック1列を横に掘る。なぜここら辺の金塊を早目に取っておくかというと、あとでここに敵を閉じこめるためなのだ



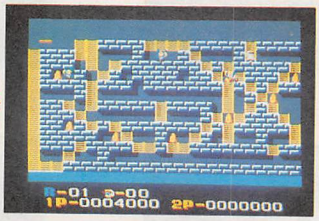
さらに1段下の横1列を掘る。これで2つ目の金塊は取れた。ここでモタモタしているとブロックが復元して死を見ることになるので注意



最後にまん中に穴を掘って脱出だ。コマンダーの左ななめ上に残った金塊も、今の方法をくり返せば簡単に取れるね

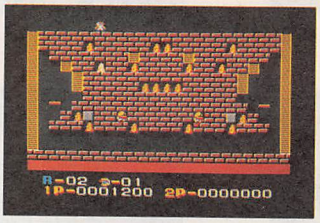


ここでは敵を閉じこめる方法を紹介しよう。写真のように右上のはしごの上で敵が来るのを待ちぶせする。敵がノタノタとコマンダーの左側までやって来て、恐いけどそのままじっと待つのだ！



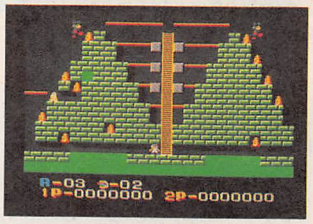
敵が来たらすぐにはしごを下りる。すると敵は頭が悪いので、一緒に別のはしごを下りてしまって閉じこめられるという寸法だ。これを繰り返して全部敵を閉じこめてから、ゆっくりと金塊を集めればいいわけだ

ラウンド
ROUND2



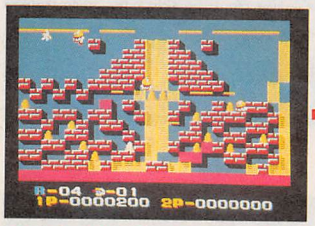
このラウンドではひたすら掘って掘りまくって金塊を集めるのだが、敵が閉じこめられているのにもちゃんと意味があるのでよく考えてみて

ラウンド
ROUND3

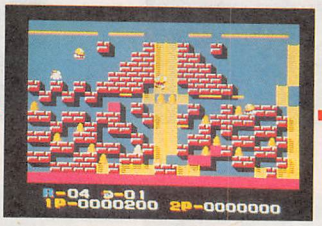


動くブロックを全部外側に押し付けてから掘り始めるのがポイント。右側の山の金塊を取りに行くのは、左側を征服してからにしよう

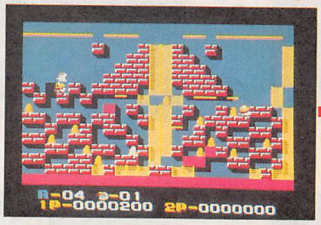
ラウンド
ROUND4



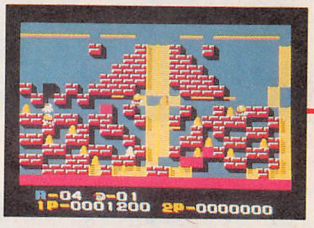
左側の金塊を取るためには敵をブロックの間に落とさないと無理だ。バーにぶらさがって敵をおびきよせる。写真のような位置関係にしよう



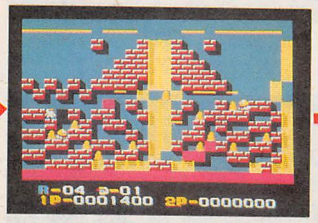
この位置から飛び降りると敵も一緒に下に落ちてきてくれる。ここのタイミングに気をつけないとうまく下へ落ちてはくれないのだ



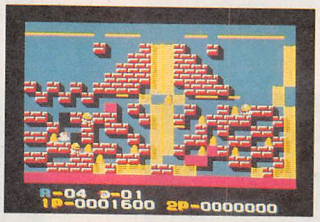
あとは写真のように頭の上を渡って左側のブロックを掘る。すると今度はその下のすき間にうまい具合にはまってくれるのだ



金塊を取ってから再び敵の頭上に乗ってブロックを掘っていく。敵を忠実な部下のように利用できればクリアできるぞ

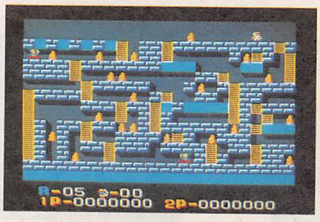


また金塊を取っては頭に乗り、ブロックを掘っては敵をブロックのすき間へ落としてはめてやるのだ。この繰り返しが大切なのだ



ここまで来ればもう大丈夫。金塊を取り忘れないようにして頭に乗り、左側のブロックを掘れば簡単に脱出できるぞ！　へへっ！

ラウンド
ROUND5



このラウンドは鬼のように難しい。気長にクリアを目指そう！

FAN-ATTACK

Special II ターン2

今日も明日も徹夜でMSXと戦争ごっこ!?

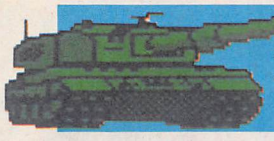
シミュレーションゲーム

大戦略

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒　体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円

もう目がまっ赤です。ここのところ3日くらい『大戦略』につかっていて、ほかの仕事がぜんぜんできません……。というおもしろさ！



毎月マップを2枚ずつ攻略していくのは、たいへんなのだと気づいた!?

連載2回目ということで、7月号で掲載したマップNo.1とNo.2の続き、No.3のLoad to Victory（ロード トゥ ビクトリー）とNo.4のTrine（トライン）を攻略する。

それにしても、毎月2つずつマップを攻略するのはたいへん。1つのマップについて最低10回くらいはプレイしないと目標ターン数などが設定できないからだ。

さて、この2つのマップは、ともに初期の経済力においてレッド国のほうが断然有利に設定されている。ブルー国のマネー50でプレイすると、なかなか勝てないが、大戦略の醍醐味（だいごみ）が味わえるのでは。

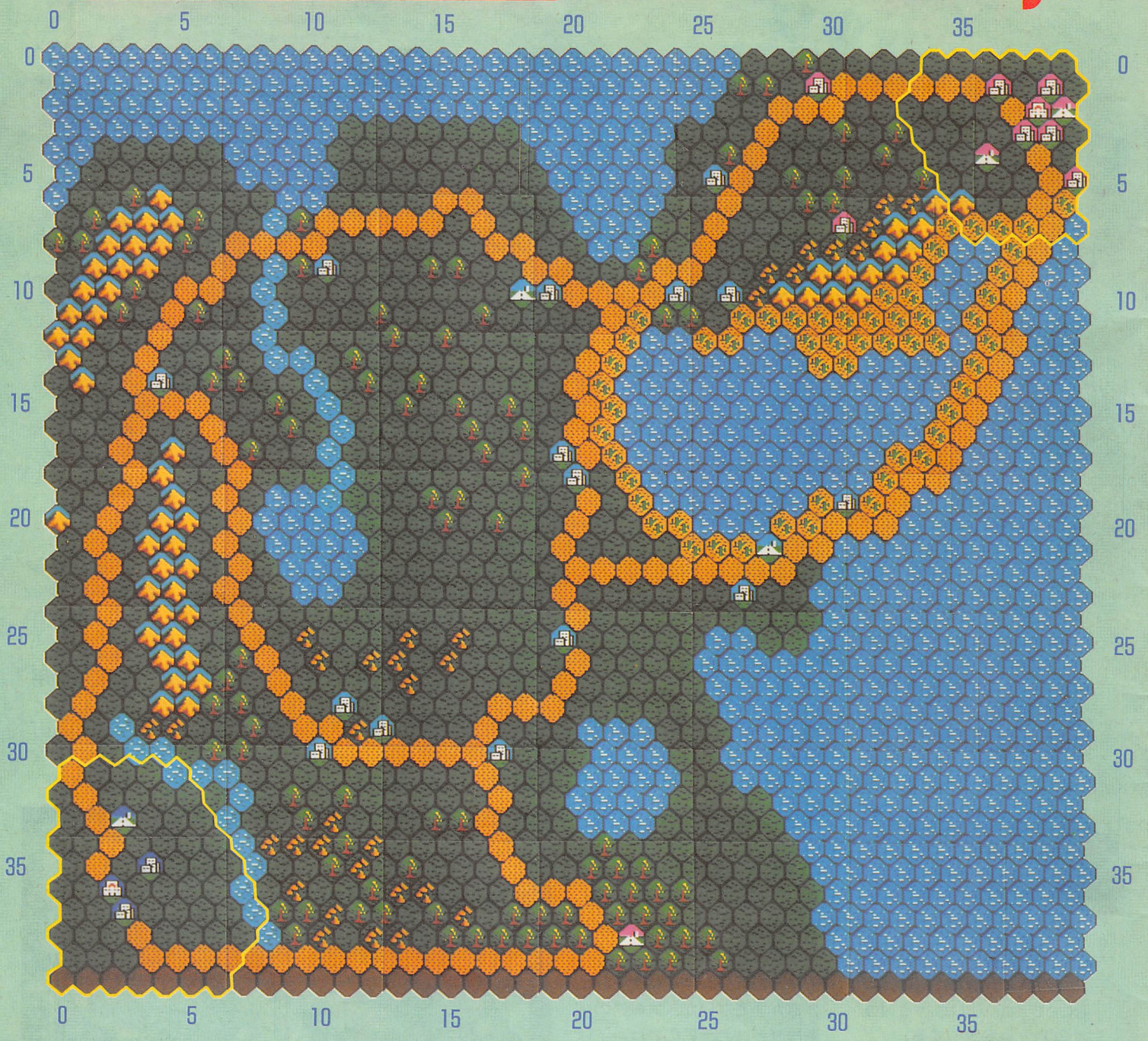
やはり、勝ちにくい状況でコンピュータに勝ててこそ、知力の勝利ぽくて気分爽快になれるのだ。

ちなみに、今回から生産できる都市や空港がチェックしやすいように、マップに本国領を示す黄色い線を入れた。

Load to Victoryでスズメ刺し(31ページ参照)で勝つ直前。コンピュータのスキを突いて勝ったときは、まさに気分爽快！　夏の暑さも忘れてしまう

©1986, Systemsoft／MICRO CABIN

大戦略マップNo.3 Load to Victory

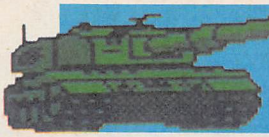


初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	3	1	20/100	20/100	20/35
中　立	15	2			
レッド国	8	3	25	35	35

注）ブルー国の目標ターンは、〝スズメ刺し作戦のとき／正攻法で戦ったとき〟のようになっています

マップ概観　どう見てもレッド国が断然有利だ。経済力においてブルー国の3倍（マネー50ではなんと6倍）くらいあるし、戦場となるマップ中央部の森がてんてんとしている部分にも近い。ブルー国でまっとうに戦うには、マネー100で、中立都市を早いうちに占領し、経済力でレッド国に追いつくしかない。ただし、ブルー国としては、レッド国の首都近くに海があるため、相手がコンピュータのときに限り、スズメ刺しというおもしろい戦法が使える。



ジックリ作戦でいくかスズメ刺しでいくか、好みで戦い分けられるのだ

ここまで経済力に違いがあると、ブルー国がマネー50で勝つ方法は2つしかない。

その1つはスズメ刺しと名付けられた戦法で、要約すると、レッド国(コンピュータ側)に30個のユニットを作らせ、そのユニットが中央部にいるときに、レッド国の首都の回りにある海に待機させておいたハリアーなどの航空ユニットを首都上に置いてしまう。つぎのターンで首都上のユニットをどかし、同行していた輸送ヘリから兵員を降ろす。これで勝てるのだ(下の2枚の写真)。

もう1つはジックリ作戦。一気に敵を蹴散らせるほどの戦闘部隊ができるまで、自国の首都付近に部隊を待機させる戦法だ(右の3枚の写真)。

マネー50 ターン16 レート90% ブルー国$3089都市12空港2 レッド国$10439都市14空港4

↑スズメ刺しの主役ハリアーがレッド国の首都に入ったところ。首都近辺に敵戦闘部隊がいないのに注目!

↑スズメ刺し戦法で勝ったときの結果報告シーン。Combat result(コンバット リザルト)のグラフに注目。負けたのにレッド国のユニットはほとんど無傷なのだ!

マネー50 ターン55 レート101% ブルー国$128都市3空港2 レッド国$2761都市23空港4

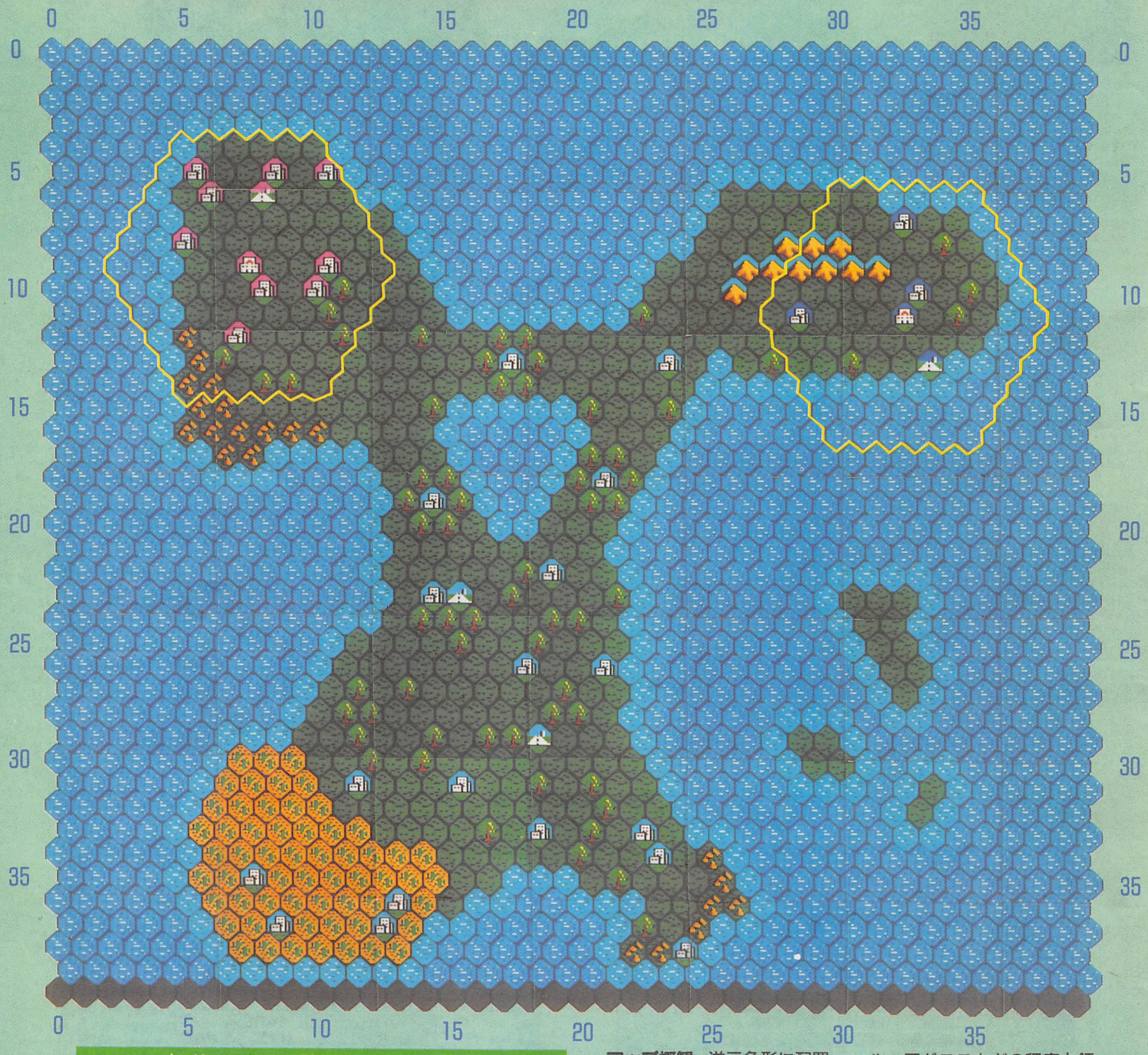
↑レオパルド9部隊、ゲパルト8部隊という強力な戦闘部隊が首都近辺をたむろしている。ジックリ戦法だ

マネー50 ターン97 レート138% ブルー国$2253都市21空港5 レッド国$1185都市5空港1

↑敵の最前線にいた部隊を蹴散らし、ついに敵国の首都間近まできたところ。まさに"勝った"という感じだ

↑ジックリ作戦で勝ったときの結果報告シーン。下から2つのグラフが中央付近で分けられているのは、正当な手段で勝った証拠だ!

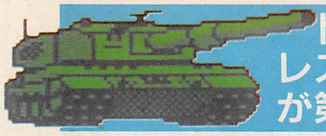
大戦略マップNo.4 Trine（トライン）



初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	4	1	45	30	25
中　立	18	2			
レッド国	10	1	20	15	10

マップ概観　逆三角形に配置された3つの島が幅3ヘックスの地峡でつながっている。左上と右上に両国の首都があるが、初期の都市数はレッド国のほうが倍以上もあって有利。下方の島に全都市の半分近くが分布しているため、ブルー国がここをどの程度占領できるかが勝敗を決する。そして、もう1つの重要なポイントは、各地峡上の、いいかえると湖の周囲の、3つの森に囲まれた都市(というよりは森そのもの)をどちらが確保するかだ。



トライアングル・フォレストの上の頂点の確保が第1の分岐点だ

地峡上の3つの森が正三角形の各頂点に配置されているのでトライアングル・フォレストと呼ぶことにする。上の頂点つまり首都間のほぼ中央にある森をどちらが占拠するかが最初のポイントだ。都市を奪えればそれに越したことはないが、6ヘックスある森の1つでも確保できているうちはまだ望みがある。もっとも、人間同士ならブルー国にはまず分がないが、相手がコンピュータならブルー国でプレイしても何とかなる。

それには、ターン1で装甲車を生産して左端(レッド国でプレイする場合は右端)の森を占拠することが肝心だ。どうしても1ヘックスだけは敵に占拠されるが、集中攻撃をかけて何とか全滅させよう。敵が森にいられなくなれば、地形効果(森の地形効果による防御率は50%)と陸地の幅の狭さのために、敵部隊が多くても何とか食い止められるはずだ。

次のポイントは、トライアングル・フォレスト左下(レッド国なら右下)の森だが、マネー50のブルー国では初めからここを確保するのは無理だ。初めのうちはこだわらないでいい。そして、敵の進撃があまり激しくならないように陽動作戦を展開する。輸送ヘリに歩兵を積み海を渡ってレッド国の島の北岸に降ろすのだ。敵戦闘部隊を集めることさえできれば、あえて都市や空港をとらなくていい。そのうち、中立都市のほとんどを奪取して経済力がついてくれば、トライアングル・フォレスト左下の森も占拠できるだろう。そうなればもう勝利は目のまえといっていい。

いっぽう、レッド国の場合、トライアングル・フォレストはやはり重要だが、都市をとることはあまり考えなくていい。むしろブルー国に都市をとらせないことが大切だ。初期経済力が大きく違うから、ブルー国の経済力さえ抑えておけば自国の経済力は初期値とたいして変わらなくてもいい。これはマネーが50であってもいえることだ。

だから、上の頂点確保は当然として、いかに早く右下の頂点を確保できるかが問題になる。兵員や輸送部隊はあまり作らず、まず装甲車で2つの頂点を固め順次レオパルドを送り出していけば楽に勝てるだろう。

マネー50 ターン6 レート122% ブルー国$276都市5空港1 レッド国$877都市14空港1

このマップでは湖の周囲にある森で囲まれた3つの都市(特に敵に近い2つ)が戦略上のポイントとなる。この3つの都市はほぼ正三角形をの各頂点に配置されているので、トライアングル・フォレストと呼ぶことにしよう

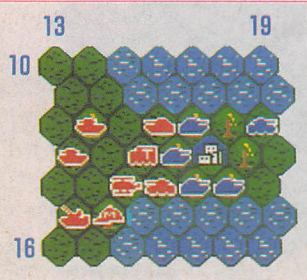
マネー50 ターン1 レート100% ブルー国$300都市4空港1 レッド国$850都市10空港1

レッド国の場合、マネーがいくつでも、また電撃作戦だろうとジックリ作戦だろうと、写真の4部隊は最初に生産しておいたほうがいい。装甲車と右の歩兵はトライアングル・フォレストの上の頂点をを確保し、左の歩兵は同じく左下の頂点へ向かう(いずれも徒歩)。輸送ヘリに乗せる歩兵は首都に隣接する都市に作るのがいいが、ほかに何を作るかによっても変わってくるだろう

ブルー国の場合は写真の6部隊がぜひほしい。左の歩兵はすぐそばの中立都市とトライアングル・フォレストの上の頂点を徒歩でとる。装甲車はその援護用だ。次のターンで輸送ヘリを空港から出して歩兵を乗せ、もう1つ輸送ヘリを作ってただちに歩兵を乗せる。

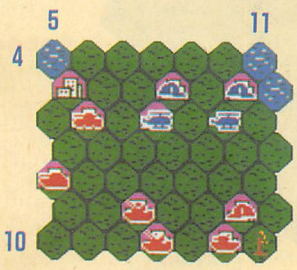
マネー50 ターン1 レート100% ブルー国$ 650都市4空港1
レッド国$1500都市10空港1

残る1部隊の歩兵は徒歩で進んで、トライアングル・フォレストの右下の頂点で歩兵を下ろした輸送ヘリに搭乗!



マネー50 ターン22 レート150% ブルー国$871都市21空港3 レッド国$1582都市11空港1

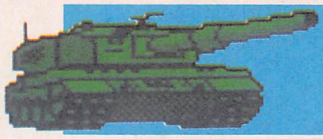
ブルー国では、陽動作戦として、レッド国側の島の北に歩兵を降ろす作戦が有効だ。必ずしも都市や空港を奪う必要はない。敵の戦闘部隊を引きつけてくれればいいのだ。



マネー50 ターン27 レート160% ブルー国$291都市22空港3 レッド国$1247都市10空港1

ブルー国の場合、余裕ができるまで前進することは考えなくていいが、写真の場所で確実に敵(レッド軍)を食い止めておくことが大切だ

初級突破!!テクニック集 1



1ターンでも早く都市を占領していくのが勝利への近道!

軍事予算は多いほどいい。そして、軍事予算を増やすには都市を占領するしかない。つまり、1ターンでも早く中立都市などを占領することが大切なのだ。

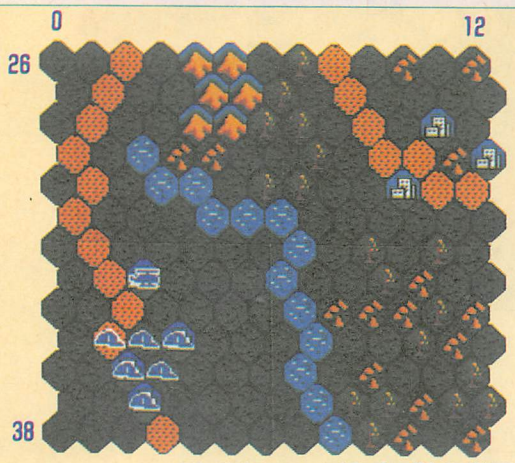
都市を占領するには、占領できる都市まで歩兵か工兵を運ばねばならない。

兵員の輸送パターンをターンの区切りでみると、①輸送トラックや輸送ヘリと兵員を生産する。②輸送トラックか輸送ヘリに乗せる。③目的の都市の近くまで行き、つぎのターンで都市が占領できるところに兵員を降ろす。④兵員が歩いて都市に入り占領する。となる。ここで重要なのは兵員を降ろす場所だ。

1ターン内に生産できるユニットの数はそう多くない。航空ユニットにいたっては、自国の本国領にある空港(1つか2つくらい)でしか作れないのだ。

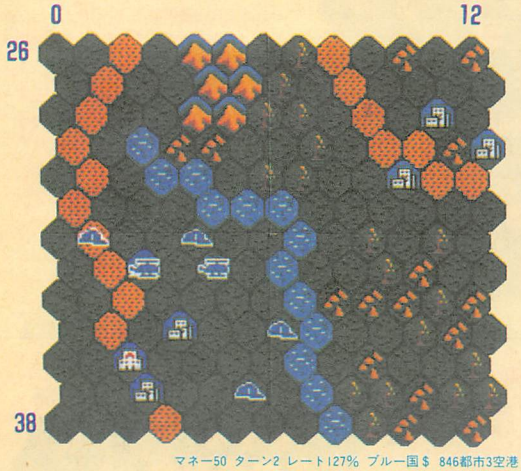
写真のマップはマップNo.3。ターン1から4の途中までの一連のユニットの動かし方がわかるようにしてある。

このマップは山や川、荒地が多いため、トラックよりもヘリのほうが有利だ。そこで輸送ヘリの動きに注目すると、ターンごとに生産し、少しでも先に歩いていった歩兵を輸送しているのがわかる。輸送ユニットが動き終わったところで兵員が乗る。これが最重要テクニックだ!



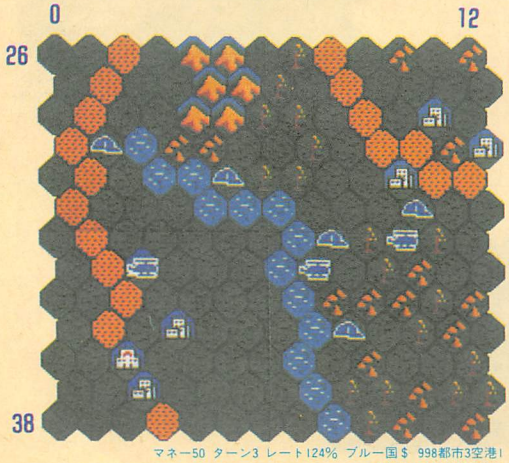
マネー50 ターン1 レート100% ブルー国$ 700都市3空港1
レッド国$ 1500都市8空港3

↑ターン1では必要な兵員すべてと輸送ヘリを作る。輸送ヘリはこのあと毎ターン作り続けるのだ



マネー50 ターン2 レート127% ブルー国$ 846都市3空港1
レッド国$ 1100都市8空港3

↑ターン1で作った輸送ヘリを動かして空港に2台目の輸送ヘリを作る。兵員は両方に乗せるのだ



マネー50 ターン3 レート124% ブルー国$ 998都市3空港1
レッド国$ 1275都市8空港3

←兵員が歩いて都市に入れるところまで運ぶ。降りるときに1歩分進めることを計算に入れておくこと。ヘリに乗れなかった歩兵は歩きで進めておくのだ!

→2つの中立都市を占領した。輸送ヘリはつぎに乗せる兵員が乗れるところまで動かしておく。兵員を先行させたのは少しでも遠くでヘリに乗せるためだ!

マネー50 ターン4 レート122% ブルー国$ 1390都市5空港1
レッド国$ 1217都市8空港3

原稿募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略、戦術を大募集!　速攻作戦など内容は不問。MSX2版『大戦略』のどのマップでもOK。

■応募方法／自由に表現してください。ただし、編集部で再現可能なようにデータは詳しく正確に!

■あて先／MSX・FAN編集部大戦略係(住所はF・F・B39ページを見てください)

新着MSX情報にドキドキ

FM♪ ファン

おもしろゲーム情報にワクワク

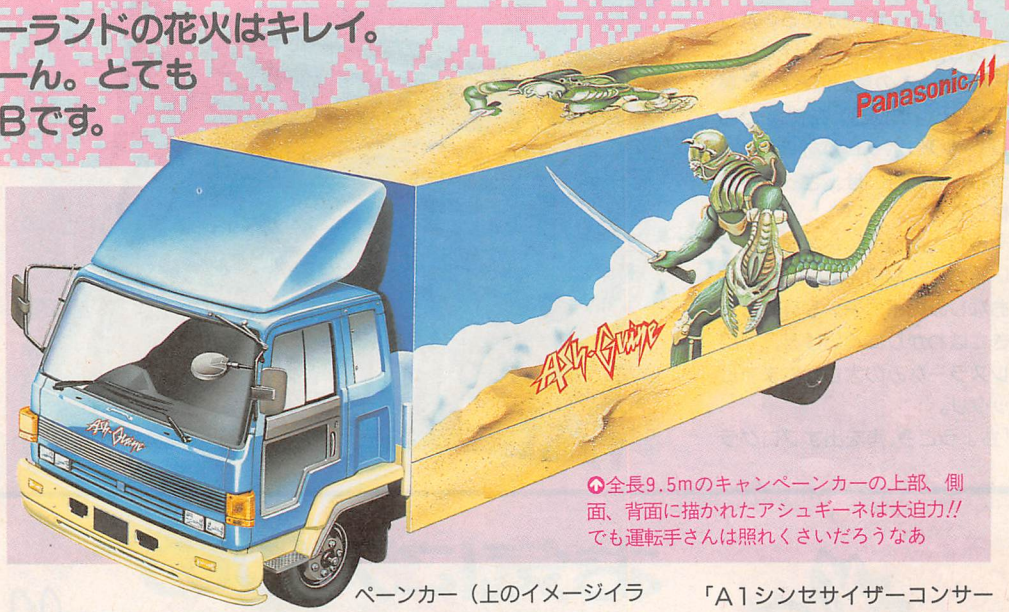
FM♪ ファン

トクするプレゼント情報にキャピキャピ

BOX♪ ボックス

浦安からみるディズニーランドの花火はキレイ。
どーん、ぱちぱち、どーん。とても
幸せな気分のF・F・Bです。

アシュギーネがトラックに乗ってきみの町へ行くぞ!!



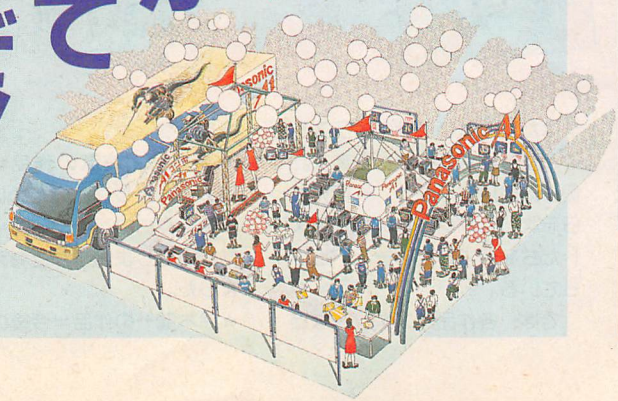
全長9.5mのキャンペーンカーの上部、側面、背面に描かれたアシュギーネは大迫力!!
でも運転手さんは照れくさいだろうなあ

7月19日、東京代々木フリーマケットを皮切りに8月31日まで全国各地でアシュギーネコンボイキャンペーンが実施されるぞ。

アシュギーネは、ご存知A1のコマーシャル・キャラクタ。現在、増刊少年サンデーで連載漫画にもなっている。このアシュギーネをペイントしたキャンペーンカー（上のイメージイラスト）が、全国の町を回っていくのだ。

実施内容も盛りだくさん。たとえば、「めざせアシュギーネ／勝ち抜きアームレスリング大会」（ようするに腕相撲大会）「A1シンセサイザーコンサート」「ソフトハウス協賛ゲーム大会」「A1パソコン賢い機能AV講座」など、熱気の感じられる内容ぞろい。下の予定表を見て、キミの町へ来る日をチェックしておこう。

会場内ではいろいろな展示物、参加コーナーなどあって楽しそう



【日程】■7/19・東京・代々木公園フリーマーケット■7/20・横浜・小田急シーサイドパレス■7/21・東京・光ヶ丘IMA■7/22、23・多摩・八王子ムラウチ■7/24・東京・西友ファーベル大泉店■7/25・千葉・ポートタワー駐車場■7/26・大宮・東武動物公園東ゲート前駐車場■7/29・仙台・古河県民会館前駐車場■7/31・札幌・'87 STV夏まつり会場

■8/2・新潟・新潟県民会館前広場BSN夏まつり■8/3・長岡・市内巡回■8/4・松本・めいてつショーホール■8/6・岡崎・ロッテリア岡崎店■8/8、9・静岡・静岡放送第16回フェスタしずおか会場■8/10、11・大阪・南大阪地域地場産業振興センター■8/13・神戸・ポートアイランド市民広場（予定）■8/15、16・岡山・RSKメディアコム■8/18・北九州・西日本総合展示場■8/20・福岡・海の中道海浜公園■8/22・長崎・72ボーリング場跡地■8/23・熊本・ひのくにランド■8/25・鹿児島・ジャングルパーク■8/27・大分・スポーツセンター横イベントホール■8/28・松山・愛媛県民館■8/29・高知・ぢばさんセンター■8/30・高松・RCN球場補助グランド■8/31・徳島・ダイヤレーン駐車場

※各会場とも開催時間は14:00～17:00（会場によって変更の場合あり）
※問い合わせ先＝アシュギーネワールド事務局（☎03・254・4106）、問い合わせ時間は10:00～18:30

お祭りさわぎ WHOOPEE

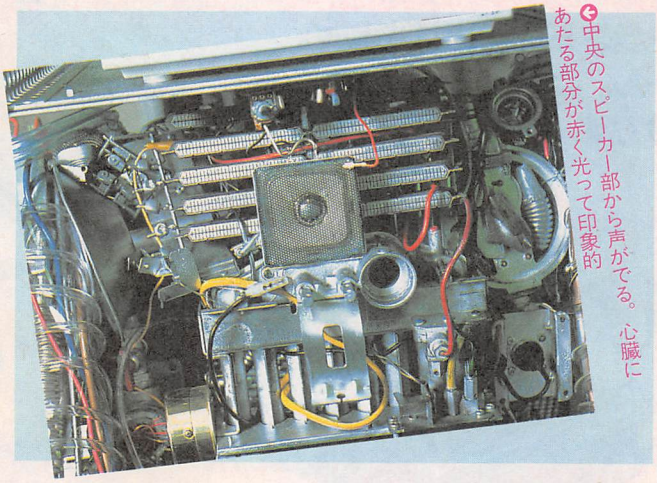
いろいろな夢がある さまざまな希望がある きみも夢工場へおいでよ!!

夢がある。希望がある。パソコンもある。というわけでF・F・Bは、この夏開催される『夢工場'87』にMSXを使ったおしゃべりロボットがあるというわさを聞きつけ、さっそく取材してきた。

うわさのロボットを開発しているのは、MSXのソフトでもおなじみのポニー。写真では大きさはわかりにくいけど、プロレスラーなみの大きさにまずビックリ。

「ちょうど今、声を出すプログラムの最終チェックをしてるところで、残念ながら今日は声が出ないんですよ」(ポニー・有元和彦さん)

うーん、残念。ひと足早く、お話しようと思ってたのに。と↗

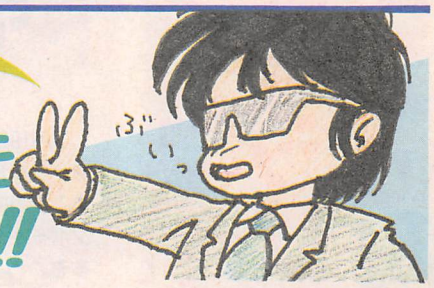


中央のスピーカー部から声がでる。心臓にあたる部分が赤く光って印象的

結構大きいロボット。ぷっつんおじさんと呼ばれています

サイケデリック PSYCHEDELIC SPECIAL

お気に入りのイラストたちを一挙掲載だぜ!!



夏——夏休み・海・プール・旅行・森林浴・花火……さまざまな想いが頭のスミをよぎっていく。それとは何の関係もなく、目のまえにはサイケデリックに送られてきたイラスト、小説etc.の山がある。

よし、今回は気に入ったイラストを特別にオールカラーで紹介してしまおう。そして、やっぱり今日はボーリングに行こうと担当のともやは考える。

かくして、サイケデリックスペシャルは始まるのだった……。

♤

最近は絵のうまい少年少女が多い／　しかし、サイケデリックはただうまいだけのイラストはご遠慮させていただきます。個性的で「我」が強く、一目見たら忘れられないみたいなイラストたちを追求していきたいと思っている。

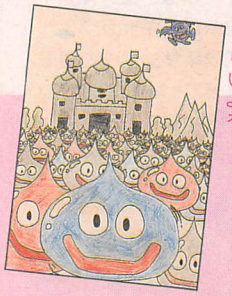
では、各作品のコメントなどをひとつ。

★夢一眠人浪流の作品＝うまい／　わたしは彼のためにアンティックロマンというコーナーを作ってしまおうかと考えてしまった。

★鈴木健一の作品＝今後の彼に↗

東京都・夢一眠人浪流
どことなく気品ただよう秀作

千葉県・鈴木健一
ま、まさにサイケデリックの名にふさわしい



茨城県・藤岡瑞穂
ううん、かわいいよォ！　でもコワいよォ

大阪府・ひなさき
ほっぺのMSXマークは今年の夏に流行しそう?

ころで、このロボットのどこにMSXを使っているんですか。

「頭脳部にソニーのMSX2を使っているんです。音声合成にはDEC社のデック・トーク、これはアメリカで開発されたものですね。前に置いてあるヤマハのミュージックパッドを使って、言葉を入力すると……」

その言葉に反応して、ロボットがいろんなおしゃべりをしてくれる仕組みなんだって。

「東京と大阪で各4台、それぞれ違ったキャラクタで作りました。このロボットたちが、会場に来たお客さんと言葉をかわしながらゲームをします。『スーパーゲームZ』というパビリオンにありますから、みなさんぜひ見にきてください」

大阪のロボットは、ちゃんと関西弁でしゃべるそうだ。ちなみに、今は制作中なので服を着てないけど、会場ではもっとおしゃれしているんだって。

■ウルティマ・ブースにも注目

ところで、『スーパーゲームZ』のことを聞いてみるとおもしろそうなものがまだ他にもあった。ひとつは、『マッハビジョン』。これは、レーシングカーに小型ビデオカメラを搭載して、その映像を見ながら操縦するスーパーリアルなカーレースゲーム。テレビでも宣伝してたよね。

そして、もうひとつは『ウルティマブース』だ。

あの『ウィザードリィ』と並んでパソコンRPGの最高峰といわれる『ウルティマⅣ』。夢工場の開催と同時にポニーから各機種で発売されるという話は聞いたことあるかな。また、ファミコン版『ウルティマ』も9月4日に発売されるのだ。

ゲームの舞台のひとつとなるロードブリティッシュ城をイメージしたブースでは、入口でファミコン版のキャラクタたちが出迎えてくれ、さらに、お城のなかに続く通路には牢屋や占い師の部屋があってムード満点。このお城の中庭にパソコン各機種とファミコン約30台が並べてあって、ここで自由にウルティマができるのだ！

残念ながらMSX版の発売は少し遅れて今年の末くらいになるとのことだけど、そのかわりROM版の『ウルティマ』（ファミコン版と同じ内容）とディスク3枚組の『ウルティマⅣ』の2種類が出るそうだ。

「ディスク3枚組なんてソフトハウス側から見れば冒険なんですが、あえて挑戦してみようと思います。とにかく最高のゲームを楽しんでほしくて」（ポニー・平野雅一郎部長）

夢工場'87は、7月18日から8月30日まで、東京（晴海国際見本市会場）、大阪（南港新国際見本市会場）にて開催。入場料は当日券が大人3000円、小中学生2000円（前売りは各500円割り引き）。

↑ウルティマファンあこがれのロードブリティッシュ城だ

↑ここで、自由に遊んでほしい。ウルティマの世界を体験しよう！

期待したい。有望。チェック済。

★藤田瑞穂の作品＝好きだなぁ、このノリ。今の感性を大切にして精進してね。

★いなさきの作品＝色の使い方がうまい！　彼も今後を期待したい人材。

♡

さて、ここからサイケデリック小説部門で目立った作品を紹介しよう。

★三重県・闇ガードの作品

私はそこにたたずんでいた。周りは闇がおおい、私以外はだれもそこには存在しない。遠くからは人とはかけはなれた異形の、それそのものにおそろしいまでに妖気が混じっているかのごとき咆哮が闇にひびきわたる。私はなぜか進んだ。恐怖で足がすくみ動けないと思っていたのだが、どうやら意志とは無関係らしい。一歩また一歩と進むごとにこの世界が見えてきた。鼻をつく異臭。狂ったかのような咆哮。私は耳をおおった。おわずにはいられなかった。ふと私は心の中にある言葉がよぎった。——まさか、ここは——。そこに一人の男がやってきた。悪魔のごとき笑みをうかべて。彼は口を開いた。2本ほど2cmばかりの犬歯がよだれをしたたらせながら見え、ある言葉をとなえた。——あなたは死んだのですよ。私は否定した。だが、私は自分の体を見てしまったのだ。そこには人間のすがたはなかった。眼球はたれさがり、全身は蛆がはいまわり顔面は半分近く腐って溶け、右手首はわずかに腱でつながっていた。全身の骨という骨は全てくだけ、猛烈な腐敗臭が鼻をついた。男はさらにこう言った。——ようこそ我々の世界へ。我々の理想郷へ。私はいま気付いた。——そうか、ここは魔界か。（了）

うむ、妙な言いまわしが多くて意味の通じないところもあるけど、とにかく気持ち悪いというところがすごい。

PSYCHEDELIC Q&A

サイケデリックに1枚のハガキが舞いこんできた。ともやはニヤニヤ笑いながらハガキを手に取る。ハガキにはこう書かれてあった。

☆　☆

「こんにちは♡　ちょっと質問があってかきました。ントまずイラストでは色はなにでぬってもいいんでしょうか（色えんぴつ、絵の具etc.）。それと小説、詩の長さはどのくらいまでよいのか、とか。サイケデリックのコーナーはこれ以上（6月号現在）のびる（ふえる）のでしょうか。ようするに、これからみなさんが送ってきたイラストとかてがみはたくさんのるのか、ということです。これがわかったらまたまたハガキだしまぁ～す♡　BY　はなこ」

☆　☆

とまあ、こういうハガキが島根県のやまだはなこ（芸名）から送られてきたのでお答えしよう。

ずばり!!　このサイケデリックのコーナーが増えるも減るも、キミたちのハガキしだいなのだ。わかったかな。

で、基本的に色は何をつかってもいいよ。色えんぴつ、ポスターカラー、クレヨン、サインペンetc.。自分なりの色使いで着色してほしい。

次に小説や詩の長さだけど400字の原稿用紙2枚以内というところ。

一応、掲載者には何かしてあげたいなと思っているので、決まりしだいみんなにお知らせします。では来月もまた会えることを祈って。（ともや）

当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者①／No.1『ガリウスの迷宮』＝〈北海道〉本林正裕〈岩手県〉藤原直樹〈福島県〉一條聡士〈埼玉県〉小林裕〈兵庫県〉高原渉〈静岡県〉猶井清文〈兵庫県〉根本聡〈大阪府〉飯山宏〈大阪府〉浜田英道〈鹿児島県〉菱田淳一郎／No.2『魔性の館』＝〈宮城県〉吉田光宏〈福岡県〉荻野新吾〈岩手県〉糠森栄治〈埼玉県〉木村良〈宮城県〉千葉宏明〈宮城県〉曾根田聖〈福島県〉小泉和章〈愛知県〉木下雄二〈神奈川県〉泉谷繁則〈香川県〉石井兼

ゲーム十字軍
GAME CRUSADERS

『ロマンシア』ドラゴンスレイヤーの呪い／『ガリウスの迷宮』ワールド5の池／『ヴァリス』最強・難解パスワード／『ディーヴァ』エネルギー満タン

ラック・オブ・シロナガスクジラもおかげさまで絶好調!!今回も強力なネタが目白押す目白押す。もう、うれしくって涙が出ちゃうぜコノヤロッ!!……なのだ。

ロマンシア

Q 『ロマンシア』で、できるだけ自分で謎を解き明かしながら、やっとのことでドラゴンとの一騎打ちになった。しかし、ドラゴンスレイヤーを使うことができません。どうしたらよいのでしょうか？

（栃木／鈴木均・16歳）

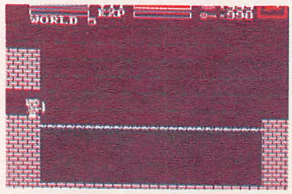
A ここまでくればもう一息。ドラゴンを倒すだけだ。ドラゴンを倒すには、ドラゴンスレイヤーが必要なのだがこれには呪いがかかっていて使うことができない。この呪いを解くには、天上界に行き神さまと話をすればよいのだ。あとはキミの腕しだいだね。

↑薬をちゃんと持って来たかな？出かけるときは忘れずにだね

ガリウスの迷宮

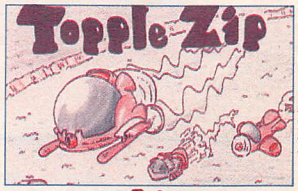
Q 『ガリウスの迷宮』で悩んでいます。今ワールド5なんですけど、ど～してもあの水たまりに足場ができません。どうすればよいのでしょうか。私を助けてください。

（群馬／石田聡・13歳）



↑この場所で少し待つだけなのだ。ふつ～こんなのわかんないよね

A ワールド5のこの場所で悩んでいる人が結構多いみたいだね。じつはこの池の足場を出す方法はすご～くかんたんなんだ。その方法はかざり人形とローソクを持って左の写真のポポロンのいる場所で10秒間何もしないで待っているだけなのだ。



大阪府・瀧本一弘

ラック・オブ・シロナガスクジラ

シロナガスクジラなみのラッキーをきみはもう味わっていただけたかな？ 今月号でもたくさんのシロナガスクジラ・ラッキーを用意したのでごゆるりと。

ヴァリス

『ヴァリス』で最強のパスワードを発見しました。パスワード入力画面にして、5619219550と入力すると、レベルが255で1ステージなのにビームを持っている。これなら5面クリアは楽勝。

（神奈川／ピーくん）

☆ヴァリスのパスワードに関する手紙は結構きている。このパスワードは、わたしが撮影のときに使っていたものと同じものなのである。よく見つけたなぁと思う今日この頃である。

↑初めからビームを持っている上に、敵の数も少ないのだ

ヴァリスその2

最強パスワードが出たついでに、編集部からヴァリスをとっても難しくしてしまうパスワードを教えよう。3010041300と入力してスタートしよう。

ヴァリスがかんたんすぎておもしろくないというキミ。一度終わらせてしまったキミ。このパスワードでもう1回挑戦だ！

↑敵が4匹もでてきて前に進めないよ～

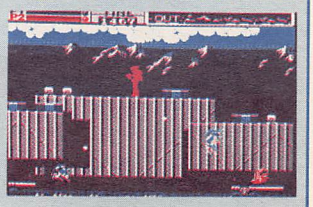
ディーヴァ

ねぇねぇ聞いて、聞いて『ディーヴァ』ですご～い隠しコマンドを発見したんだ。それは惑星戦のときに、ESC でポーズをかけて、T、U、STOP、SELECT、BS、/、1キーを同時に押すとなんとシールドエネルギーが満タンになる。1Pでも2Pでも使えて、何回でも使えるんだ。すごいだろ～へっへっへっ。

（東京／高橋俊一）

☆う～む、これはすごい！ 惑星戦に勝てないわたしも、これさえあれば怖いものなし。

担当は強気のMAGUでした。

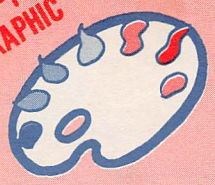


↑見て見て、エネルギーが満タンになったよ。わ～い

当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者②／No.3『ウイングマン2』=〈東京都〉田中信幸〈岐阜県〉曽我安土〈青森県〉吉田広宇〈埼玉県〉秋保武晴〈長崎県〉猪原英史〈北海道〉石田栄子〈埼玉県〉加藤準一〈茨城県〉木村一平〈大阪府〉小山智輝〈宮城県〉小山紀子／No.4『ザナドゥ』=〈静岡県〉舘石浩仁〈北海道〉京谷和成〈岩手県〉三宅徹〈愛知県〉寺部治章〈岐阜県〉船坂勝〈北海道〉佐藤直樹〈愛知県〉佐々木俊彦〈大阪府〉小西雅文〈大阪府〉湯野圭史〈秋田県〉大友泰徳

グラフィック GRAPHIC



これを使えば気分はもう天才画家!?

㈱リットーミュージック
☎03-359-0266
発売中

媒　体	1DD
対応機種	MSX2専用(要マウス)
VRAM	128K
価　格	18,000円

©㈱リットーミュージック

MSX2でグラフィックアーチストしたい人、今までのグラフィックツールに不満がある人へ。高機能なソフトが出たぞ。

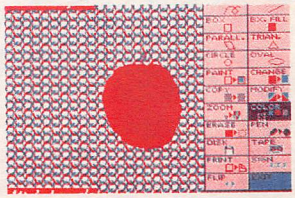
それがリットーミュージックの『ミケランジェロ』。とにかく、メニューが豊富なのだ。線や円、三角形、四角形などの一般的な描画だけで15のモードを持っていて、それぞれがさらに細かく分かれている。全体では、150以上のコマンドを持っているというからすごい。

そんなにコマンドがあると覚えるのが大変だし、使いこなせないよという人もだいじょうぶ。見やすくて大きなメニューにコマンドが使いやすく並んでいるからペンカーソルで選択するだけ。メッシュ(網目模様)やソリッド(立体模様)などの複雑な模様もかんたんに描けちゃう。描画を終了してメニューに戻るときには必ずそれでいいかどうか聞いてくるので、描き間違いもない。エディットモードで自分の好きなようにペン先や模様を作れるし、もちろん作ったものはディスクやテープにセーブしておくことができる。

ただし、MSX標準マウスか標準ボールマウスが必要だから、興味のある人はまずお店の人に相談したほうがいいね。

このソフトで作った絵は、
10 SCREEN8:COPY"ファイル名.SCR"TO(0,0),0
20 GOTO 20
でBASICからも呼べるので自作プログラムにも生かせるぞ。

ミケランジェロはプロの要求に応えるグラフィックツールだ



メインメニューは見やすく、使いやすいよう考えられている

プレゼント PRESENTS

毎度おなじみのプレゼントコーナーです。今回はわりと豊作。うーん、シロナガスクジラ・ラッキー。いてて、また舌かんだ。

●dB SOFTから
①『うっでいぽこ』特製ノート……20名様

あのぽこのかわいいイラストの入ったノートなのだ。あんまりかわいすぎて使うのがもったいなくなっちゃうかも(?)。

●T&Eソフトから
②『スーパーレイドック』のポスター……5名様

このポスターを部屋にはってレイドックをプレイすればハイスコアも夢じゃない!

●東宝から
③『ルパン三世 カリオストロの城』の下じき……5名様(提供・アニメイト)

これを持って学校にいけばキミはもうクラス中のヒーロー!!

●パソコンプロショップ"マップ"から
④Tシャツ(フリーサイズ)……5名様

"マップ"は名古屋市中区にあるパソコンショップでハード機器の下取り、買取りや、新品・中古パソコン・ワープロ・ディスケット・プリンタリボン・モデムほか、全国通信販売も実施中とのこと。PRでした。

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と名前、氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号を書いて、
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
F・F・Bプレゼント係
まで。

締切りは7月31日必着。当選者は9月8日発売の10月号の欄外で発表します。

相談事・ひそかな情報etc.はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。

●AVG、RPGで行きづまっている人、その他のゲームで困っている人、また、ソフトの裏をかいた必勝法を見つけた人は『ゲーム十字軍』まで。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、「直撃」係まで。

●自分のかいたイラスト、4コママンガ、コント、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、"サイケデリック"係まで。タイトルのように"サイケ"でなくてもかまわないけれど、どうせなら翔んでいる作品のほうがおもしろいと思う。

●キミが最近夢中になっているのに、古いためにどの雑誌でも相手にされていないものがあったら「名作」係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると楽できてうれしい。

＊F・F・Bは読者の手、足、口、耳、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります!

ファン ファン ボックス
F・F・B

当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者③／No.5『ディーヴァ〜アスラの血流』=〈東京都〉小野剛春〈愛知県〉水野勇〈神奈川県〉足立忠興〈佐賀県〉実松史幸〈東京都〉小川貴志〈東京都〉小野健治〈栃木県〉坂本雅弘〈山口県〉中石順之〈山口県〉鈴永貴史〈三重県〉山本克也／No.6『トップルジップ』=〈静岡県〉八木一広〈大阪府〉杉岡孝一〈大阪府〉尻谷淳〈山口県〉倉田卓越〈東京都〉桐山倫之〈大阪府〉岩川英夫〈長崎県〉小野信幸〈東京都〉南和磨〈茨城県〉宮田学〈埼玉県〉宮原一

F・F・B 8月号 応募券

FAN COLLECTION

大好評！RPG2本立てマップ特集！

MAPで

失われた勇士たちよ、目的を果たさないまま眠る戦士たちよ！ ふたたび目覚めよ！

●MAPで攻略　その1

ドラゴンクエスト

DRAGON QUEST

まったく明るいRPG。ドラクエを暗い気持ちでプレイしてはいけない。というわけで、ストーリーをスパッと完全攻略！

エニックス
☎03-366-4345
発売中

媒体		
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	16K	128K
価格	5,800円	6,400円

MSX2専用はソニー(☎03-448-3311)から販売されています。

冒険はここから始まる！

ラダトーム城

その昔、勇者ロトは神から光の玉を授かり、モンスターたちを封じこめたといわれている。

しかし、悪の化身竜王が光の玉を闇に閉ざしてしまったのだ。

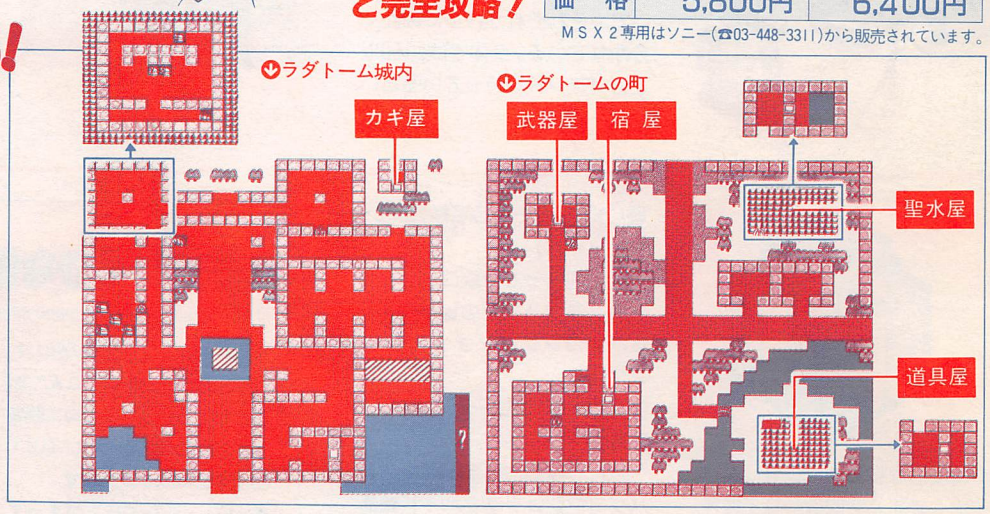
プレイヤーは、竜王を倒して光の玉を取り返し、ラダトームに平和を呼び戻すため、冒険に旅立つ。

ゲームの始まりは王様の部屋。ここで王様に話をすると、旅の知識とその準備として、いくばくかのお金をくれる。そのときの勇者は何の装備も持っていないので、そのお金を使い町や村で武器や防具を購入しなくてはならない。そうして装備を整えれば、モンスターとの戦いがぐんと楽になるはずだ。

モンスターを倒しているうちに、勇者はどんどん成長する。

しかし、ドラクエの冒険は長い。モンスターにやられてまうこともあろう。そんなことがないようHPにはつねに気を配らねばならない。もしHPがなくなりかけたなら、町や村にある宿屋に泊まるといい。お金はかかるが、HPが回復するのだ。

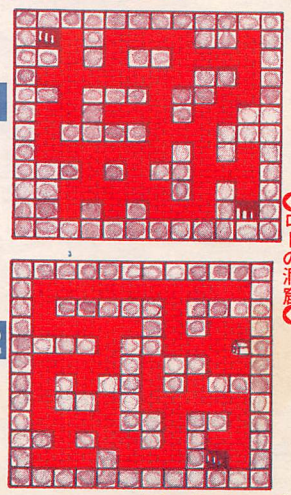
さらに、冒険の途中でどうしてもプレイを中断しなくてはならなくなったら、王様のところに行って復活の呪文を聞くといい。この呪文は必ずメモすること！



ロトの勇者の忠告が聞こえる

どうすれば使命を果たせるのか？　それを教えるために、ロトはこの洞窟に手がかりを残してくれた。

「私の名はロト。私の血をひきし者よ。ラダトームから見える魔の島に渡るには3つの物が必要だった。私はそれらを集め魔の島に渡り魔王を倒した。そしていま、その3つの神秘なる物を3人の賢者に託す。彼らの子孫がそれらを守ってゆくだろう。ふたたび魔の島に悪がよみがえったとき、それらを集めて戦うがよい」



☞42ページへ

©エニックス　※記事中の画面写真はMSX2専用です。

攻略 PART II

今ここに、あなたたちを拒んだ世界の謎を解く鍵と、地図と、勝利への道を指し示そう!

●MAPで攻略 その2

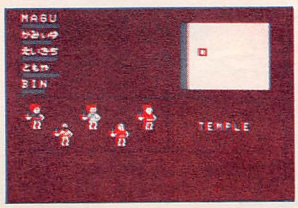
The BLACK ONYX II ザ・ブラック オニキス

複雑な迷宮、数多くのトラップで有名なRPG、ブラオニⅡ。地下5階までの完全マップとカラー迷路の謎解きを手に、ふたたびテンプルの奥深くへ!

アスキー
☎03-486-8080
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	6,800円

冒険はここから始まる!



テンプルへの入口から冒険が始まる

テンプルの奥深くにあるといわれる「最強のファイアークリスタル」を求めて旅立つ戦士たちは、まず、ウツロの街に立ち寄ってさまざまな買い物をする。

武器も防具類もいいものはみな高い。最初に持っているお金はすぐになくなってしまうだろうが、なにはなくとも、薬局でまず薬の容器だけは買っておかないとテンプルに入ったとたん困ってしまう。薬そのものは買う必要がない。地下1階にある泉に行けば、いくらでもただで手に入るからだ。

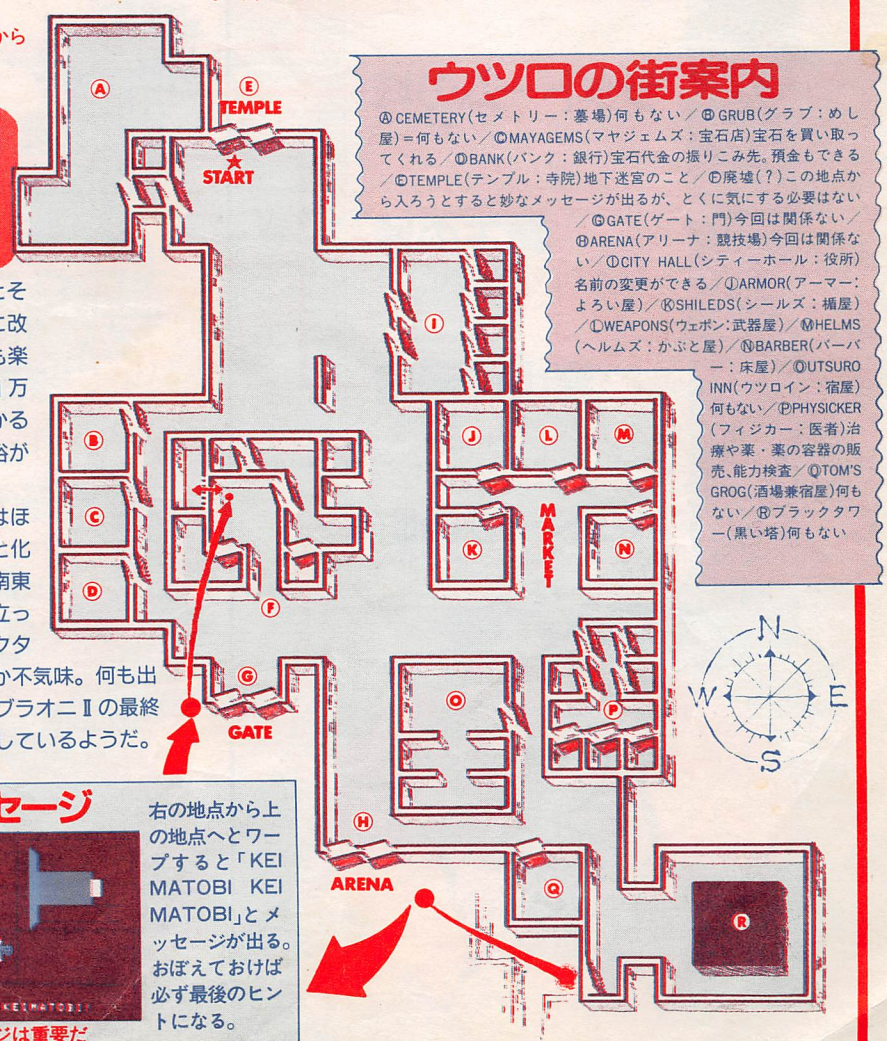
お金を使い果たしても、テンプルのなかでかせぐことができる。モンスターなどが落としていく宝石をウツロの街まで持って帰り、宝石屋で売りとばせばいい。代金は銀行に振りこまれ、そのうちお金がたまって使い道に困るほどになるだろう。

はじめに作れるキャラクタはすべて、ただの戦士。途中で魔法使いになったキャラクタには、

ウツロの街

市役所でもっとそれらしい名前に改名してやるのも楽しい。ただし、1万5000GPもかかるのでお金に余裕ができてからだ。

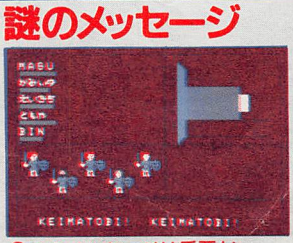
ほかの場所はほとんどが廃墟と化しているが、南東のすみに突っ立っているブラックタワーがなんだか不気味。何も出てこないが、ブラオニⅡの最終的な謎を象徴しているようだ。



ウツロの街案内

Ⓐ CEMETERY(セメトリー:墓場)何もない／Ⓑ GRUB(グラブ:めし屋)=何もない／ⓒMAYAGEMS(マヤジェムズ:宝石店)宝石を買い取ってくれる／ⓓBANK(バンク:銀行)宝石代金の振りこみ先。預金もできる／ⓔTEMPLE(テンプル:寺院)地下迷宮のこと／Ⓕ廃墟(?)この地点から入ろうとすると妙なメッセージが出るが、とくに気にする必要はない／ⒼGATE(ゲート:門)今回は関係ない／ⒽARENA(アリーナ:競技場)今回は関係ない／ⒾCITY HALL(シティーホール:役所)名前の変更ができる／ⒿARMOR(アーマー:よろい屋)／ⓀSHILEDS(シールズ:楯屋)／ⓁWEAPONS(ウェポン:武器屋)／ⓂHELMS(ヘルムズ:かぶと屋)／ⓃBARBER(バーバー:床屋)／ⓄUTSURO INN(ウツロイン:宿屋)何もない／ⓅPHYSICKER(フィジカー:医者)治療や薬・薬の容器の販売、能力検査／ⓆTOM'S GROG(酒場兼宿屋)何もない／Ⓡブラックタワー(黒い塔)何もない

謎のメッセージ



Ⓗこのメッセージは重要だ

右の地点から上の地点へとワープすると「KEI MATOBI KEI MATOBI」とメッセージが出る。おぼえておけば必ず最後のヒントになる。

▶50ページへ

©アスキー／BPS

マップ上の記号の意味
ふつうの扉
片側のみ扉・扉側からは通行可
片側が透明・両方向通り抜け可

MAPで攻略

その①

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

本編はストーリーに合わせて攻略するので、特定の場所について知りたいときはマップの左右にある地名別索引の矢印のページにジャンプ！

ガライの町 ➡P44へ

ロトの洞窟 ➡P40へ

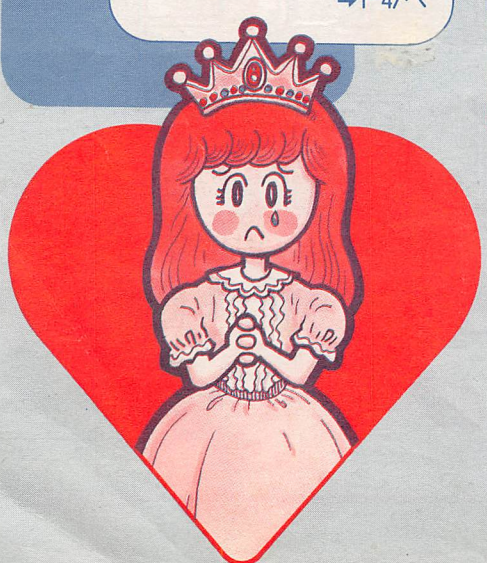
ラダトームの町 ➡P40へ

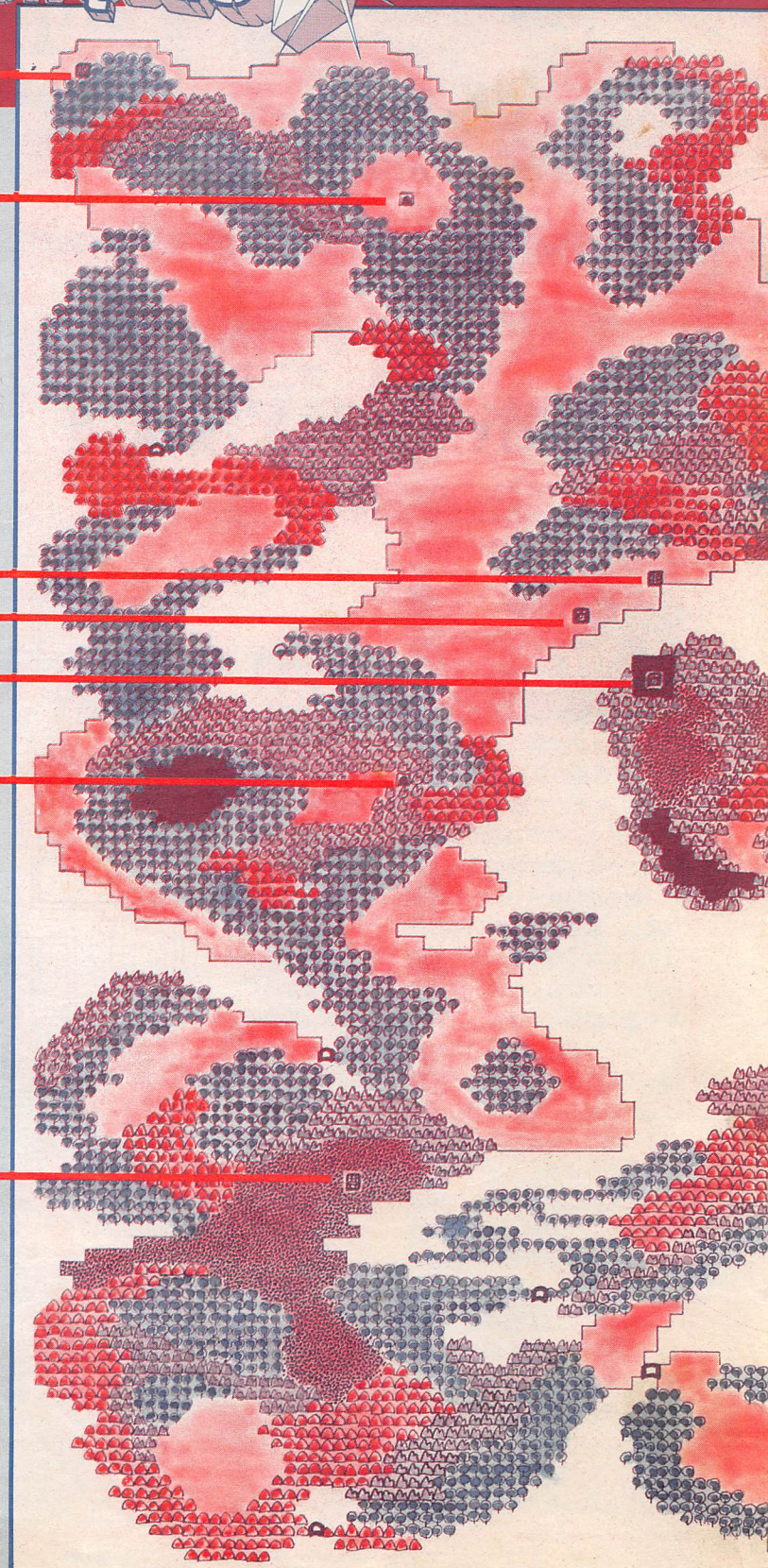
ラダトームの城 ➡P40へ

竜王の城 ➡P48へ

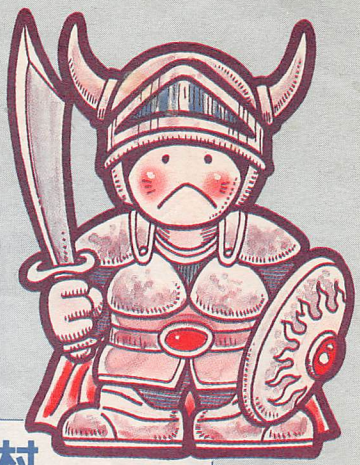
岩山の洞窟 ➡P45へ

ドムドーラの町 ➡P47へ





アレフガルド全図



マイラの村
➡P44へ

雨のほこら
➡P46へ

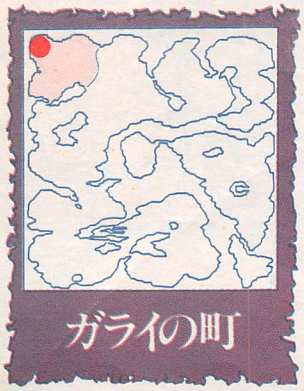
沼地の洞窟
➡P45へ

リムルダールの町
➡P44へ

メルキドの町
➡P47へ

聖なるほこら
➡P47へ

町で情報を集めろ



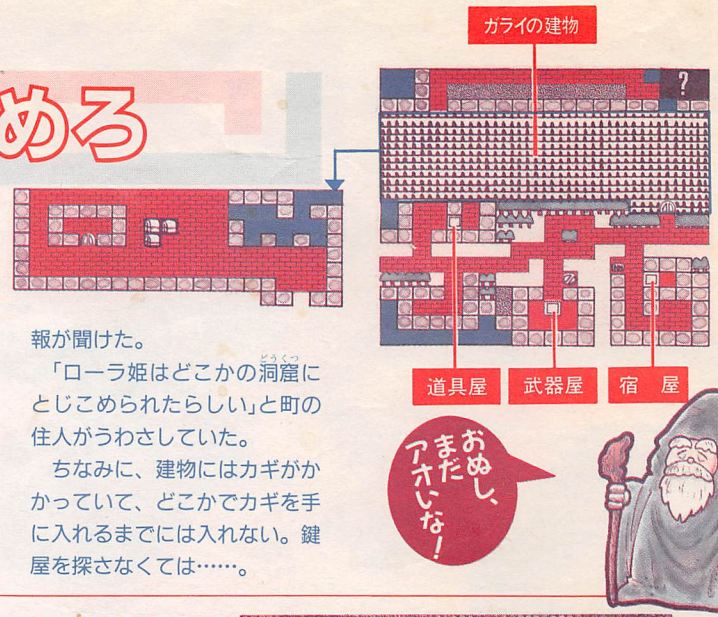
宿屋に泊まったり武器を買うためだけに町に立ち寄るわけじゃない。町の住人の話をしっかり聞かないと冒険が進まなくなってしまうのだ。ときどきとんでもないことをいう人もいるけれど、そんなヤツはムシしてしまえ！

というわけで、ここはガライの町。その昔、偉大な吟遊詩人ガライが作った町らしい。

ここではローラ姫に関する情報が聞けた。

「ローラ姫はどこかの洞窟にとじこめられたらしい」と町の住人がうわさしていた。

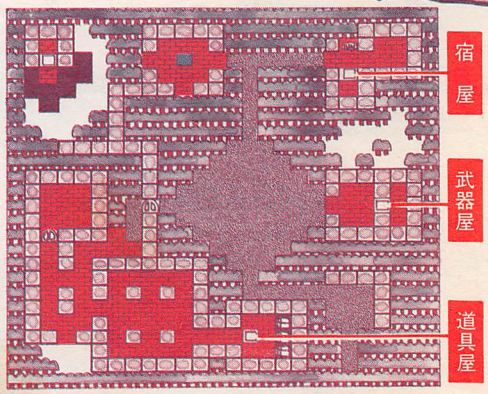
ちなみに、建物にはカギがかかっていて、どこかでカギを手に入れるまでには入れない。鍵屋を探さなくては……。

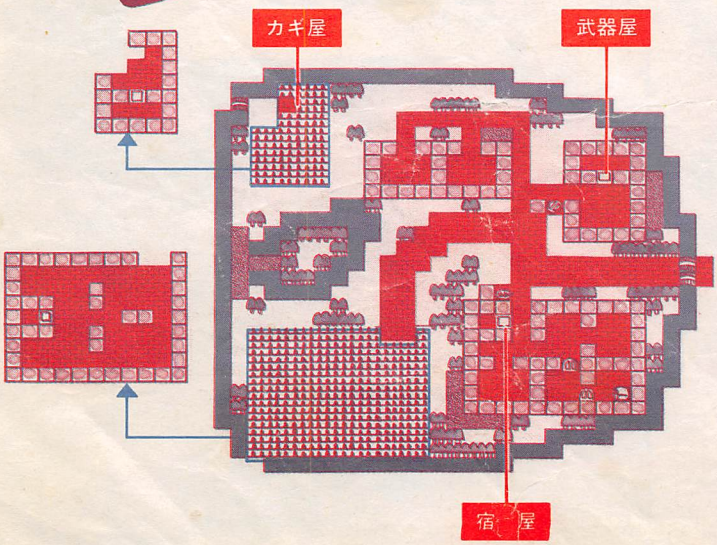


ここはマイラっていう温泉の村。奥まったところに、小さな露天風呂がある。この露天風呂のそばに、妖精の笛が落ちていた。すぐに役立つわけじゃないけど、持っているとあとで楽になるはず。

また、この村の住人は「南へは行かないほうが……」といったことをいう。そして「リムルダールという町にカギを売ってる店がある」という情報も手に入る。南に行くとアブナイというのは、南に行けばカギを売ってる店があるという意味では？

ちなみに、カギが手に入るとたいへん多くの情報が集められる。冒険の必需品なのだ！　ただし、十分レベルをあげてからでないと、南はキツいぞ。

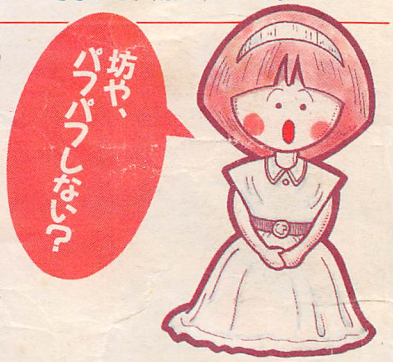




マイラの村から南に行くと、カギ屋があるリムルダールの町に着く。マップの左奥の小さい屋根がカギ屋だ。ふつうには入れないように見えるけど、町の外壁にそって歩けるのだ。

ここでカギを買っておけばラダトームの城にもカギ屋があるから（カギが1つないと行けない）、カギの心配はしなくていい。

「ラダトーム城に太陽の石がある」という話を聞いたっけ。



当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者④／No.7『未来』＝〈大阪府〉長井貴彦〈神奈川県〉斉藤広行〈広島県〉杉本雅昭〈鹿児島県〉狩元陽一〈北海道〉薄田直親〈大阪府〉今村俊明〈京都府〉伊藤昌典〈神奈川県〉三浦和義〈東京都〉室賀順一郎〈岐阜県〉安江崇裕　●6月号F・F・Bプレゼント当選者①／『F1テレホンカ

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

洞窟には何かがある

冒険には山あり谷(ドラクエにはないけど)あり、そして洞窟なんかもあったりする。

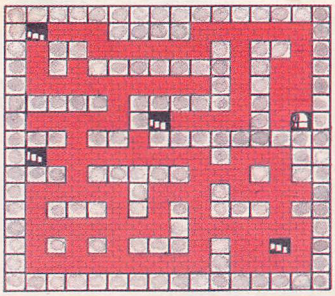
未知の洞窟に入るには、勇気やたいまつがいるけれど、"虎穴に入らずんば虎児を得ず"というわけで、やっぱりいいことがある。

ここは岩山の洞窟。2階構造で、地下2階には手強いモンスターがいっぱいいる。

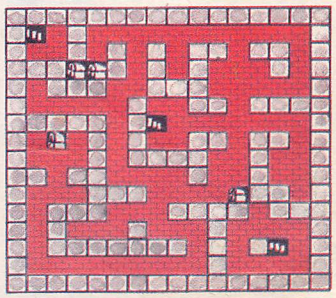
強いモンスターを倒せば多くの経験値が稼げる。この洞窟はレベルアップ用なのか!?

さらに、岩山の洞窟には宝箱がいっぱいある。お金やアイテムなどが取りほうだいだ。中でも極めつけなのが、死の首飾りというアイテム。なんと1200ゴールドで売れるのだ。

B1



B2

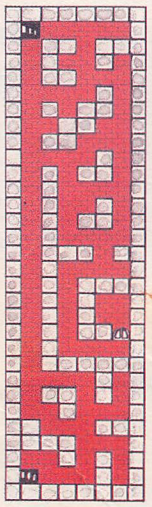


洞窟に入るには沼地を通らねばならない。バリッバリッ。沼地を歩くとHPが下がってしまうのだ。薬草を使わないと。

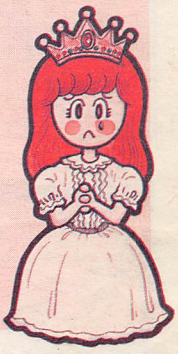
ただの細長い洞窟に見えるけど、うかつにふらふら歩き回っていると、とんでもなく強いモンスターに遭遇してしまう。

そのモンスターが出現するところはいつも決まっていて、考えるところ、そのモンスターの奥にとても重要なものが隠されているのだろう。

でもレベルの低いうちはまったく歯が立たない。ここはムリをしないで、いったん洞窟から出て、どんとレベルを上げてから再度挑戦するとしよう。一生懸命ためたお金が半分になったら悲しいもの。



を倒せ



命が惜しいとはいえ、敵に背を向けて逃げ出すなんて真の勇者とはいえない。死を覚悟で戦う勇気も持ちたい。たとえば沼地の洞窟にいる門番のドラゴン。レベルが12くらいまで上がったら、一か八か戦ってみよう。こいつを倒すと奥にある牢屋に行ける。そこにはローラ姫が閉じこめられているのだ!

必見 モンスターガイド

経験値はモンスターを倒せば倒すほど上がる(当たり前か)。そして多くの敵を倒したければ、敵の攻撃力や攻撃手段を熟知するのだ!

モンスター名	もらえる経験値	もらえるゴールド	生命力(HP)	呪文・その他
スライム	1	1	3	
スライムベス	1	2	4	
ドラキー	2	2	5～6	
ゴースト	3	3～4	6～7	
まほうつかい	4	9～11	9～12	ギラを使う
メイジドラキー	5	9～11	10～15	ギラを使う
おおさそり	6	12～15	15～20	
メーダ	7	12～15	16～22	
メトロゴースト	8	13～17	17～23	ギラを使う
ドロル	10	18～25	18～24	
ドラキーマ	11	15～19	15～20	ギラ、ホイミを使う
がいこつ	11	22～29	23～30	
まどうし	13	26～34	22～29	ギラ、ラリホーを使う
てつのさそり	14	30～39	16～21	
リカント	16	37～49	25～33	
しりょう	17	45～59	27～36	ホイミを使う
メタルスライム	115	4～5	4	ギラを使う
ヘルゴースト	18	52～69	27～37	ギラ、ラリホーを使う
リカントマムル	20	60～79	28～38	マホトーンを使う
メーダロード	20	63～84	26～35	ギラ、ホイミを使う

モンスター名	もらえる経験値	もらえるゴールド	生命力(HP)	呪文・その他
メーダロード	20	63～84	26～35	ギラ、ホイミを使う
ドロルメイジ	22	67～90	28～37	マホトーンを使う
キメラ	24	75～99	31～41	
しのさそり	26	82～109	26～34	
しりょうのきし	28	90～120	34～46	ホイミを使う
ゴーレム	5	7～9	52～69	ようせいのふえで眠らす
ゴールドマン	6	150～199	37～50	
よろいのきし	33	97～129	41～55	マホトーンを使う
メイジキメラ	34	105～139	43～58	ラリホーを使う
かげのきし	37	112～150	37～50	身をかわすことが多い
キラーリカント	40	116～154	45～60	
スターキメラ	43	120～160	48～64	ベホイミと炎を吐く
ドラゴン	45	120～160	49～65	炎を吐く
だいまどう	50	123～164	49～64	ベギラマを使う
あくまのきし	54	124～165	46～62	ラリホーを使う
キースドラゴン	60	112～149	52～69	炎を吐く
ストーンマン	65	105～140	120～160	
しにがみのきし	70	104～139	67～90	ベギラマ、ベホイミ
ダースドラゴン	100	105～139	75～100	ラリホーと炎を吐く

当選者発表

●6月号F・F・Bプレゼント当選者②/『連射式ジョイパッドJS-303T』=〈千葉県〉木村とも子〈神奈川県〉高倉久美子〈大阪府〉中野喜紀〈東京都〉兵部哲志〈秋田県〉大森直子/『マイコン・サウンド・パック』=〈鹿児島県〉堀正和〈北海道〉早川直樹〈秋田県〉桜田純〈京都府〉伊藤隆太〈愛知県〉林宏樹/『面白パソコン通信』=〈大阪府〉本井幸輔〈北海道〉新木治之〈福島県〉中山晃〈滋賀県〉大岡弘明〈千葉県〉瀬谷正典

3つの神器を集めろ

ドラクエの冒険を終わらせるには3つの神器が必要だ。

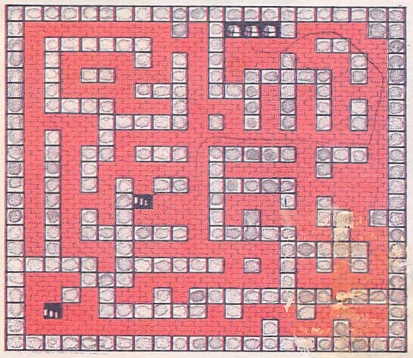
そのひとつ、銀のたてごとは、ガライの町にあるガライの墓にあるらしいという情報を手に入れた。

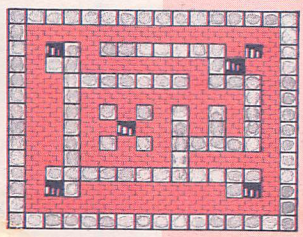
しかし、ガライの墓は複雑な4階構造になっていて、さらに手強いモンスターがうようよしているのだ。墓に入るにはよほどレベルが上がってからでないとあぶない。

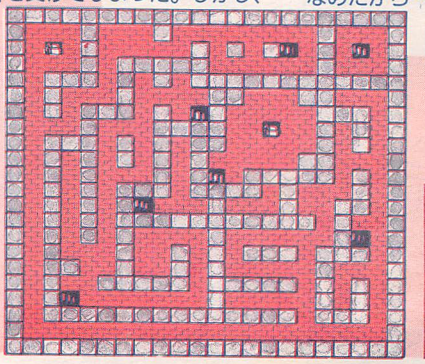
墓に入るには、屋根の下にある隠し部屋を抜けるのだけど、それにはカギが必要。

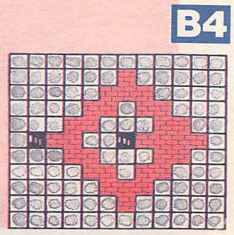
隠し部屋に入ると、回りが壁だらけで出口がないように見えるけど、じつは1か所だけ表に出られる場所があるのだ。

外をレンガの道に沿って歩いてくと、おじいさんがひとり入口の前でたたずんでいる。話しかけると、「墓には近づくな」と忠告を受けてしまった。しかし、









かくし部屋を抜けろ

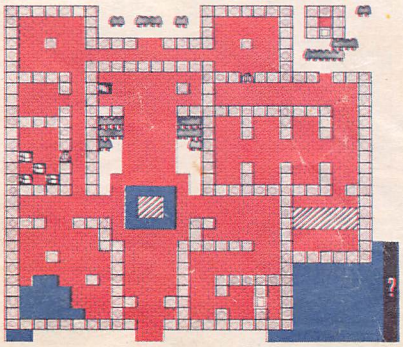
↑左にある小部屋の、左から2ブロック行ったところに、表に通じる出口があった！

恐れてはいけない。銀のたてごとはこの地下に眠っているはずなのだから……。

太陽の石がラダトームの城にあるという情報を手に入れた。

しかし、どこを調べてもそんなものは見つからない。こいつはどうも下に落ちてるんじゃないらしい。そんなとき、城にいた兵士のひとりが「どこかに地下に通じる階段があるらしい」と教えてくれた。太陽の石はそこにあるに違いない。

自信を取り戻して歩いていると、ふだんは人目につかない意外なところに、地下に通じていそうな階段があった！

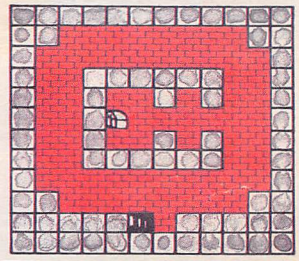


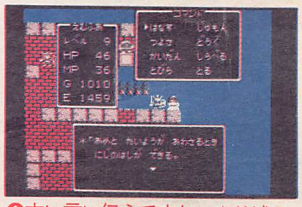
カギ屋のところから城の外壁に沿って下に行くと池にぶつかるのだけど、じつはここで右に1歩だけ進める。右に1歩進み、ずっと下に歩いた先にある。

雨のほこらに銀のたてごとを持っていくと、それまでの健闘を讃えてくれて、銀のたてごとを雨雲のつえに交換してくれる。

これでロトが教えてくれた3つの神器はすべてそろったことになる。お城のカギ屋の右下にいたおんなの子の「雨と太陽が合わさるとき、虹の橋ができる」という話の意味がわかった。

これで竜王の城へ渡れる！





↑古い言い伝えですわ。カリ城の時計塔の下で聞いたようなセリフ

と思いきや、そう甘くはなかった。聖なるほこらに虹のしずくをもらいにいったら、おじいさんに追っ払われてしまった。「ロトの血を引くしるしを持たぬ者には、虹のしずくを授けるわけにはいかぬ」と。

当選者発表

●6月号F・F・Bプレゼント当選者③／『妖怪道中記テレホンカード』＝〈広島県〉長田紹司〈北海道〉近藤秀世〈東京都〉東方智保〈埼玉県〉根岸正明〈千葉県〉西村茂雄〈群馬県〉川合悟〈神奈川県〉斉藤高恭〈東京都〉大城二〈青森県〉対馬忍〈愛知県〉亀島学〈岩手県〉千田真／『ディーヴァ・トレーナー』＝〈千葉県〉宮澤智恵子〈神奈川県〉早乙女岳　●FAN・GALS'アンケート・ディスクドライブ当選者／〈愛知県〉安達卓史〈長崎県〉小川幸次

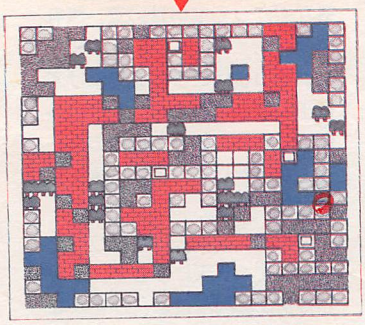
ロトのしるしを探せ

ドムドーラ、ここは何ともおっかないゴーストタウンだ。

魔物たちに滅ぼされた町があるという話を聞いたけど、どうやらここが廃墟と化してしまった町らしい。

しかも、今まで出合うことのなかった恐ろしいモンスターがうようよしている。うっかり足を踏み入れようものなら、たちまちモンスターのえじきとなってしまうことだろう。

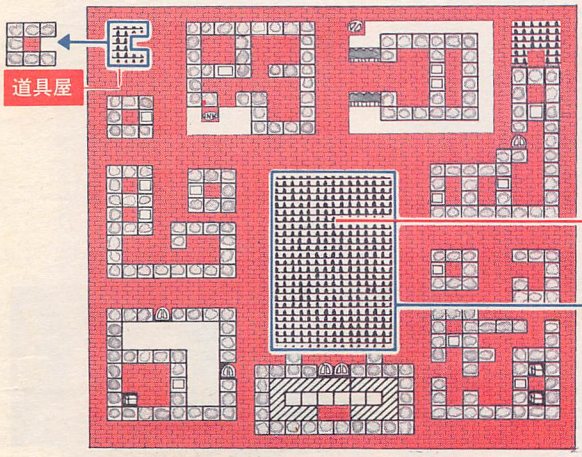
こわいよぉー

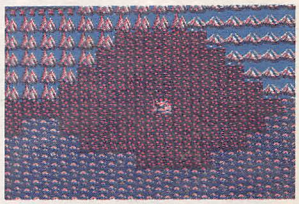


最後のよろい ロトのよろいを取れ

ドムドーラの町には重要なアイテムが隠されている。でも、それを取るにはこいつを倒さなければ！

あくまのきし。この街に住みついてるモンスターの中では最強。ラリホーを連発するぞ！





長老のヒントをもとにここまできた。このへんがくさい!?

巨獣ゴーレム。この町に入ろうとする者には、容赦なくその怪力で襲いかかってくるぞ！

ゴーレムには呪文が効かない。でも、この妖精の笛で眠らせちゃえば怖くない

ここが冒険の最後に訪れることになる、最大の町メルキドだ。町全体が城壁に囲まれているだけあってこのへんは物騒。むちゃくちゃ強いモンスターと遭遇なんてことも。

そして最後の都市にふさわしく、素晴らしい武器を売っている。ほのおのつるぎは9800ゴールド、かみがみのたてが14800ゴールドなり。しっかり貯金しておかないと買えないぞ。

そうそう、この町に来たのはロトのしるしに関する情報を手に入れるためだった。

どうやらそのことについて1番詳しいのが、この町の神殿に住む長老らしい。でもバリヤーの中に住みつくなんて、なんてけったいなじいさんなんだ。

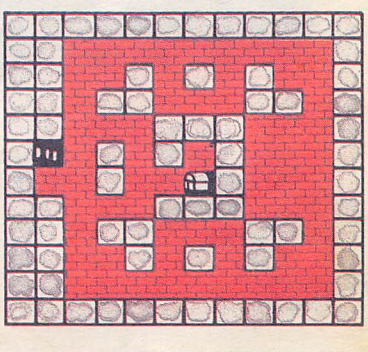
いよいよ虹のしずくをもらえるときがきた。いままでに何回追い返されたことだろう。途方にくれて、ふらふらと強いモンスターの住むところに入ってしまい、何度もやられたっけ。

でも、ロトのしるしを手に入れたなら、虹のしずくをもらう資格は十分。

思えばここまでずいぶんと長い道のりだった。ヒントを求めて町を行ったり来たり。あちらの町へ行けば、こちらの町に行けといわれるし、こちらの町へ行けば、あちらへと……。

そんな苦労もなんのその、いまではどんなに強そうなモンスターも怖くない。じゃまなのは、竜王の城のある島と自分のいる島の間にあるどうしてもわたれない海だけだ。

その海も虹のしずくでクリアできるはず。いよいよ竜王の城へ突撃だ！



アンケートハガキより
●この見栄っ張りめ！／ぼくの友だちは「MSX」と書いてある横に「2」のシールをはって、むなしさをしのいでいる。ついでにぼくも「88mkII」の横にFRと書いて泣いている。なさけなや。（栃木県・石井宏佳）⇨あるある。ターボのついてない車に「turbo」のシールをはっちゃってるやつとかさあ。あとワンルームの部屋に住んでいるのにポストのところに2 LDKなんてシールはってるやつ（そんなやついないって！　ともや）

竜王の城へ乗りこめ

リムルダールの遙か西、竜王の城はすぐ前に見えるけれど、橋が架かってないせいで、渡れない。

勇者ロトはここに橋を架けて竜王の城に乗りこんだ、という伝説が残っている。ロトの血をひく勇者として、ここに橋を架けないと……。

ロトのメッセージどおりに、虹のしずくを天にかざす。

わずかな間だけど、かすかな緊張感が張りつめる。

しずくが宙で飛び散る。

そのときだ！

七色の閃光が走った。赤、青、紫……。一瞬、七色の光がまぶしくて目をそらしてしまう。

おそるおそる目を開ける。

橋が架かっている！

伝説は生きていたのだ。

竜王の住む島に乗りこめたのだ。竜王との対決は間近に迫っている。

古い言い伝え通り、虹の橋は見事にかかった。いざ渡らん！

竜王の悪行に耐え、苦しむ人々の顔が目に浮かんでくる。

俺はやるぞ！

最後の難関は難攻不落の城！

城の入り口にたたずんだ。

妙にひっそりした感じだけど、それがかえって不気味さをかもしだしている。

とにかく竜王の城に入った。

目をやると中央に玉座が見える。しかし、誰もいないようだ。竜王はここにいたのだろうか？とりあえず両側に見える階段を降りる。

はめられた！

階段はダミーだった。左の階段も右の階段もどこにも通じていなかったのだ。

くやしさをこらえ、あの怪しい誰も座っていない玉座のあたりに行く。

玉座の前に立ち、足元を調べた。玉座の後ろから風を感じる。

何かあるに違いない。玉座の後ろに立ち、足元を調べた。そこには別の階段があるのではないか。

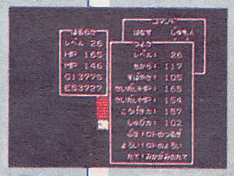
これらのワナは、すべて竜王が作り出したと思われるまやかしだったのだ。

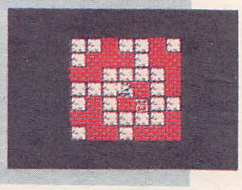
最強のつるぎ ロトのつるぎを取れ

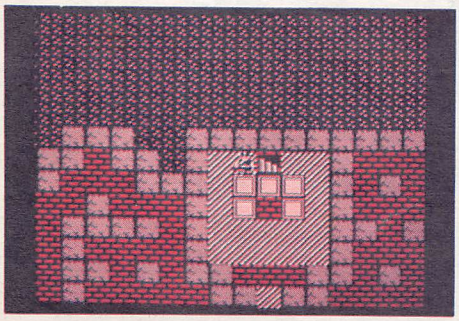
このダンジョンの地下2階には、勇者ロトの遺品、ロトのつるぎが隠されている。破壊力は抜群。絶対に取れ！

見よ！　この攻撃力を。これさえあれば、竜王にもかなりのダメージを与えられるぞ!!

いったん地下4階に降りてからでないと、地下2階のこの宝箱までたどりつけないようになっているのだ！

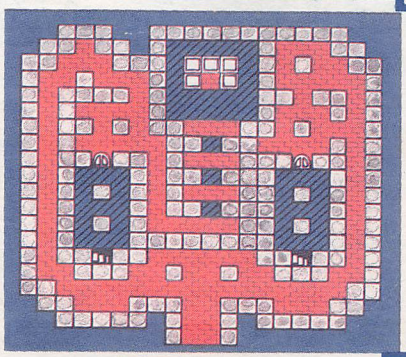




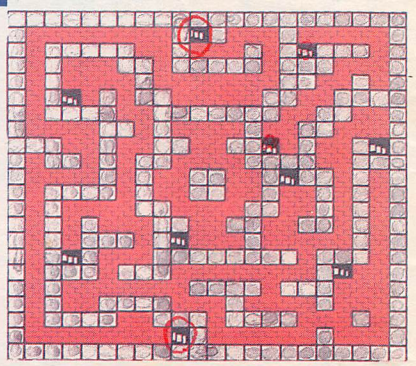


1F

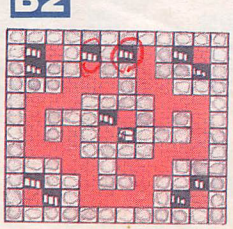
玉座の後ろに何かある!?　地下へ通じる階段がもうひとつあるのではなかろうか……



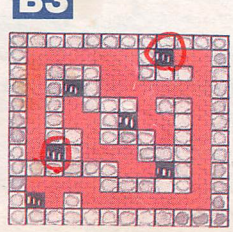
B1



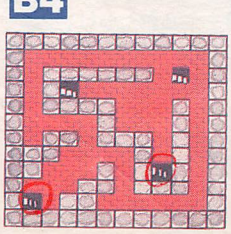
B2



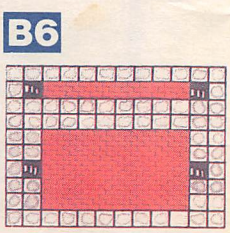
B3



B4



B5



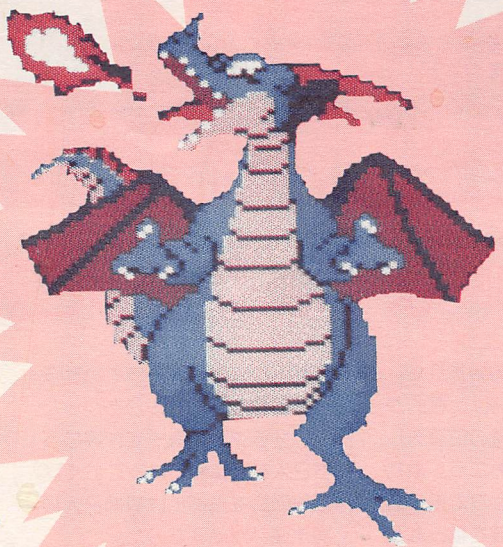
B6

アンケートハガキより

●不可解／無無無バブーン。（東京都・加藤博秋）／當るも八卦、當らぬも八卦。（滋賀県・岡本勝典）／おのろんおのろん、ひゃほー　（埼玉県・鈴木正興）／カルビーチビータベチビルー。（東京都・山崎治幸）／オランウータンのホルマリンづけ（東京都・坪山純一）／『かわいい魔女サブリナ』+『バーマン』はオバQである。（東京都・富田剛史）／ドラエモンゴリアンチョップリン♡（静岡県・多々良伸也）⇨フォローのできないようなハガキを送るんじゃねェ。（ともや）

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

いよいよ最強の敵、竜王と対決だ



1階にある大広間で新たな階段を見つけ、どんどん階段を降りていくことになる。

しかし、そこでは竜王の手下の最強のモンスターが手をこまねいていたのだった。

このダンジョンであらたに登場するストーンマン、しにがみのきし、ダースドラゴンの3匹に捕まったら最後、すべての体力を使い果してしまうだろう。こんなヤツらにかまっているヒマはない。目指すのはただひとり、竜王だけだ！

さらに階段を降りていく。地下7階に来たときだ。

急に目のまえが明るくなった。1階にある大広間よりさらに大きい広間のようだ。

また玉座が見える。

しかし、今度は誰かいるようだ。竜王に違いない。

先へ進もうとすると、またあの3匹が襲ってきた。

逃げるしかない。

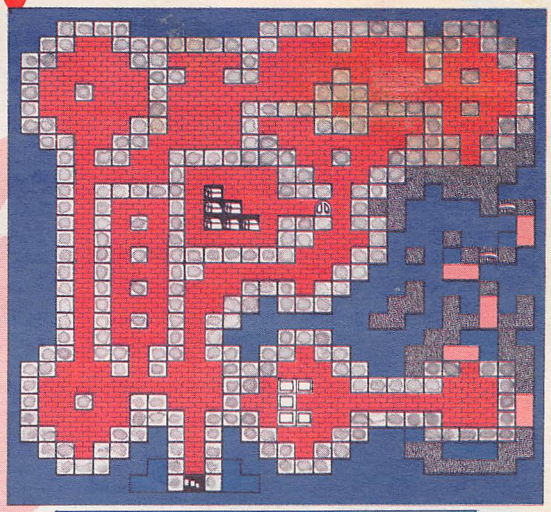
最後の敵、竜王との対決のまえに力尽きてしまっては元も子もないからだ。

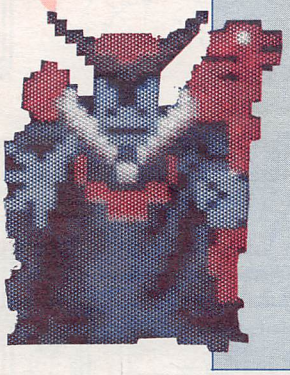
いよいよ玉座の前までたどり着いた。玉座の主はやはり竜王だった。話しかけると、竜王は「もし自分の味方になれば自分の支配している世界の半分を与えよう」と誘いかけてきた。

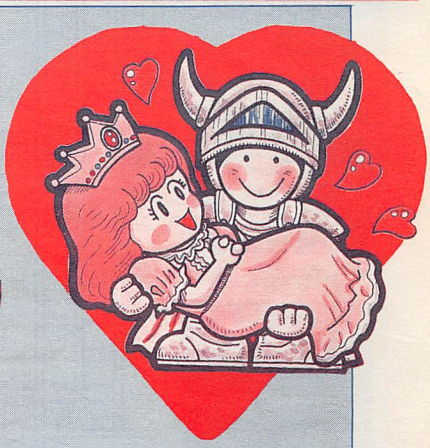
しかし、そんな誘いにのるわけない。勇者たる者、つねに正義の味方と決まっているではないか。

ついに竜王との死闘が始まった……。

何回ベホイミの呪文を使ったことだろう……。戦いが終わり竜王が息絶えると辺り一面が明るくなった。平和が戻ったのだ。





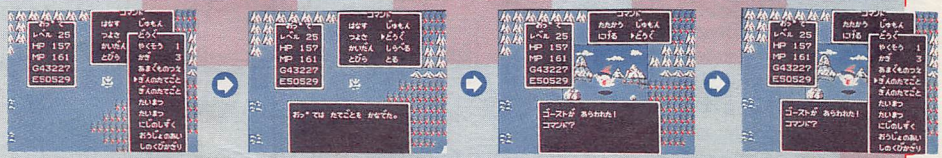


大任を果たし、城を去りゆく勇者にローラ姫がすり寄る。あなたのお供をしたい、姫の勇者に対する切ない愛を受けとめ、勇者は姫とともに新たな旅に出るのであった。

笑える必勝法

野球ファンなら泣いて喜びそうな復活の呪文

燃える闘魂！思わず熱くなりそうな呪文



「こんな事はないだろう」と思うだろうけど、途中でこの長い冒険に飽きてしまった人、あるいは3つの神器を取れずに行き詰まった人のために教えてあげる、ハイパワ版復活の呪文だ。

しかも誰もが知っている有名人の名前ばかりだから覚えやすいぞ。

まずはプロ野球選手版の復活の呪文（左上の写真）。

「くわたやまくらしのずかなかはた??くろま(てい)」効用は入れてみてのお楽しみ。まさに強力！

次にプロレス選手版の復活の呪文(左下の写真)。

「いのき??つるたちようしゆりきふじなみ」

効用は入れてみてのお楽しみ

銀のたてごとはこんなこともできるのだった。どんな敵でもご写真のゴーストのように、よろこんでしまうのだ！

アンケートハガキより

●こ、これは……／最近クレイジー・キャッツにこっていて、クレイジー・キャッツの曲を聞きながらファンダムのプログラムを打ちこんでいると、どうもノ〜テンキになるのでミスが多くてしかたがない！　困ったもんだ……。（大阪府・井上泰宏）⇨クレイジー・キャッツもいいけど、やっぱアースシェイカーの「ありがとう君に」を聞きながらプログラムを打ちこむと最高♡（ファンダム担当・いじわるカミーユ）ひゅーひゅー！（ともや）

MAPで攻略 その②

ザ・ブラックオニキスII

～ファイアークリスタルを求めて～

The BLACK ONYX II

—Search For The Fire Crystal—

テンプルのなかは数多くのトラップが戦士たちを惑わそうと待ちうけている。もし、今いる場所がわからなくなってもこのマップと探索用の魔法さえあればだいじょうぶ。つねにマップで位置を確認しながら進んでいこう！

地下1階 まずは、腕試しと魔法試し

いよいよ冒険の始まりだ。

地下1階の迷宮は比較的かんたん。まず、泉の位置をしっかり確認しておこう。最初のうちは泉のまわりでモンスターを倒し、経験を積みながら戦士のレベルをあげていこう。

ある程度、レベルがあがったら、オラクルに会って仲間のうち2人を魔法使いにしておく。最終の謎を解くには最低2人の魔法使いが必要なのだ。

地下2階への抜け穴へは最低2回のワープが必要。行くまえにマップで確認しておこう。また、地下3階への落とし穴は、あとで便利な通り道にはなるが、最初のうちは近づかないこと。

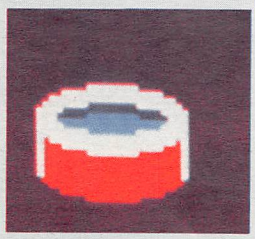
オラクルに会えば魔法使いになれる

北西奥の部屋にオラクルがいる。オラクルに会ってある誓いをたてると魔法使いになれるのだ。また、あるキーを押せばいつでも会え、魔法使いのKarma(カルマ：魔法の威力に影響)も教えてくれる。

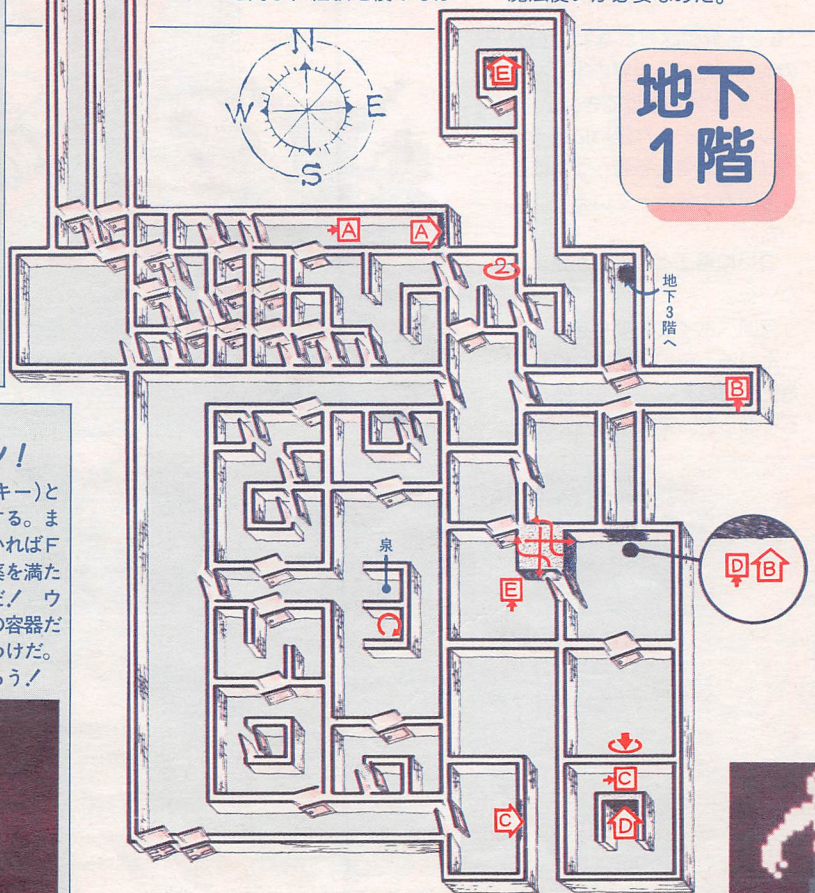
これがオラクルだ。あるキーで呼び出せる

泉で体力回復！薬の容器も満タン！

この泉で水を飲む(Dキー)とたちまち生命力が回復する。また、薬の容器を持っていればFキーで容器いっぱいに薬を満たしてくれる。しかも、ただ！　ウツロの街の薬屋では薬の容器だけを買っておけばいいわけだ。傷を負ったら泉にもどろう！



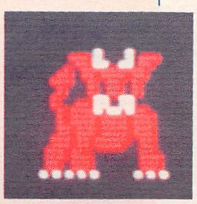
医者いらずのありがたい泉。だからって拝まないように



このモンスターに注意！

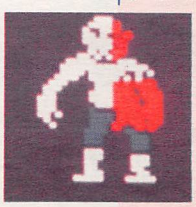
地下1階のモンスターたちはあまり強くないし、数もそれほど多くはない。そのうえ、レベル1から始めた場合はなんと1、2匹倒しただけでもレベルをあげられる。この階でビシバシ倒してレベルをあげよう。

デブドッグ Devdog



体中が火に包まれた、犬のようなモンスター。このモンスターに火の魔法(FireやMagma)をかけると逆に生命力を増やしてしまう。有効な魔法は、その逆。つまり、IceやAquaなどの魔法だ。ただ、強くはないので倒すだけが目的なら魔法は必要ないけれど

アンデッド Undead



地下1階で結構しつこく現れるモンスター。1度に3匹くらいで出現する。それほど強くはないが、Mallockなどの弱い魔法はあまり通じないし、途中で逃げ出すこともないので、ちょっといやなモンスターだ

マップ上の記号の意味：ふつうの扉／片側のみ扉・扉側からは通行可／黒い壁・片側のみ／ワープ始点・矢印方向に進むとワープ／ワープ終点・矢印方向を向いて出現する／回転床・方向が毎回変わる／抜け穴入口・矢印は抜ける方向／抜け穴出口・数字は入口のある階数／落とし穴・突然地下3階へ落ちる

地下2階 魔法使いのレベルをあげる

地下2階に降りてきて、1歩足を踏み出すと、まわりが真っ暗になってしまう。

こういうときは、魔法使いがいないとどうにもならない。Light(レベル1)かLantern(レベル4)の魔法を使って、道を照らしだそう。

明るくなっても、ただ見ただけでは扉で仕切られた2つの部屋があるきりだが、マップを見れば北と西へ抜けられる壁があることがわかる。こういう「抜けられる壁」はDetect(レベル2)を使えば見つけることができるのだ。

地下2階は小部屋が多くなり、抜けられる壁や片側だけ透明な壁、回転床などが多いので迷わないように注意しよう。

きわめつけは、中央付近の透明な壁の廊下だ(実際は廊下には見えない)。一見、広間に見えるが、1歩踏み出しただけで背後に壁が現れるので迷いやすい。

次の地下3階への抜け穴はこの不思議な廊下の南側奥にある。

地下2階は、地下1階に似ていて、戦いやすい。

とくに魔法使いのレベルをあげるのには絶好の場所。魔法使いは使った魔法が相手にきかないと経験値もあがらないけれど、ここではSimianという、魔法のききやすいモンスターが出てくるのだ。

このモンスターに注意！

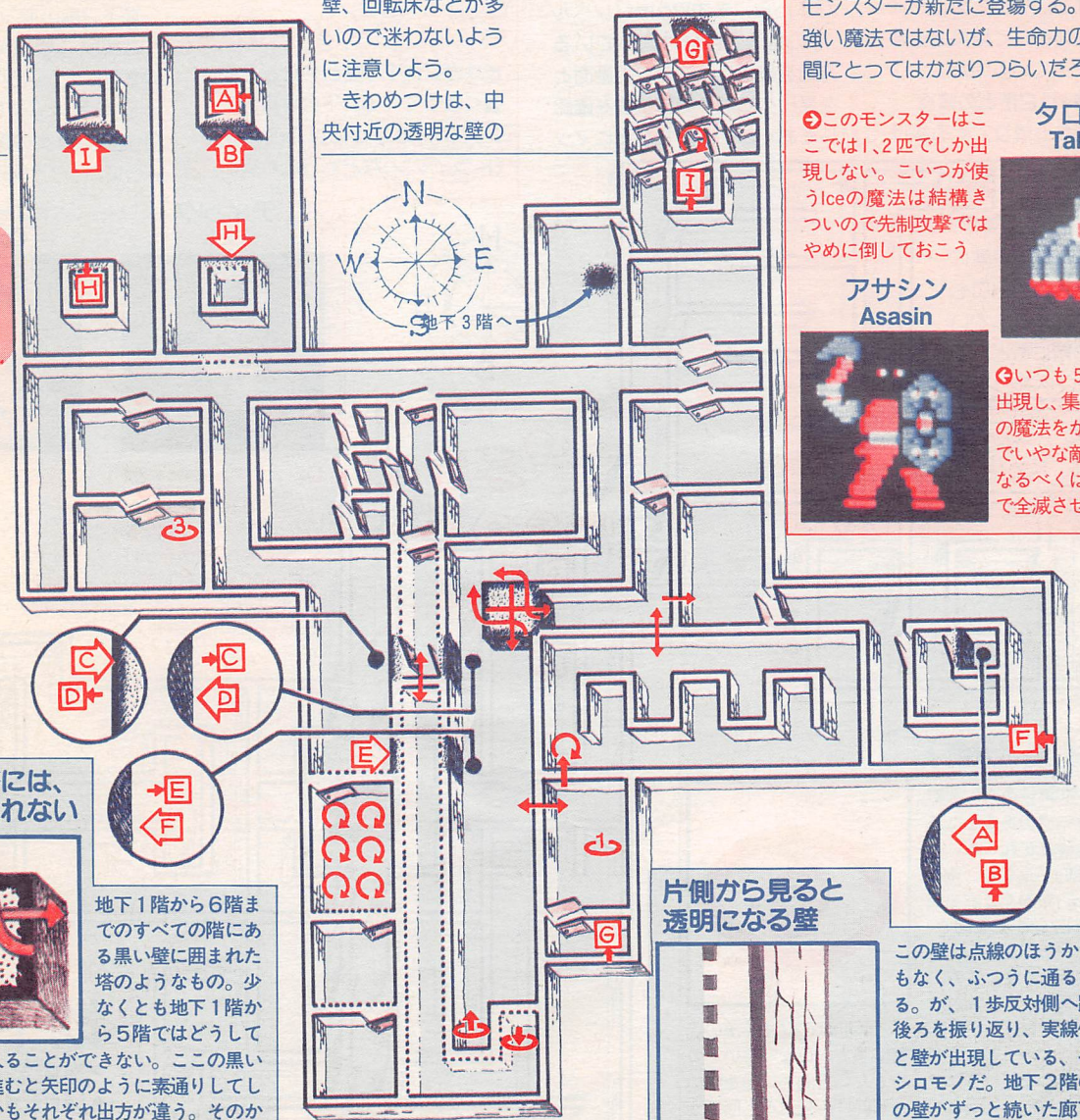
この階で出現するモンスターは、地下1階のモンスターがより大きな集団で出てくるだけのケースが多いが、魔法を使うモンスターが新たに登場する。それほど強い魔法ではないが、生命力の少ない仲間にとってはかなりつらいだろう。

タロンズ Talons

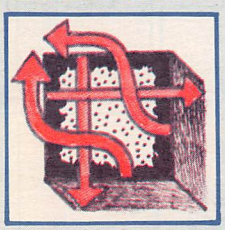
このモンスターはここでは1、2匹でしか出現しない。こいつが使うIceの魔法は結構きついので先制攻撃ではやめに倒しておこう

アサシン Asasin

いつも5匹くらいで出現し、集団でMallockの魔法をかけてくるのでいやな敵だ。これもなるべくはやめに魔法で全滅させよう

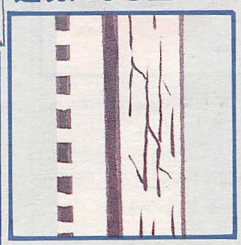


黒い壁の塔には、ぜったい入れない



地下1階から6階までのすべての階にある黒い壁に囲まれた塔のようなもの。少なくとも地下1階から5階ではどうしてもこのなかに入ることができない。ここの黒い壁に向かって進むと矢印のように素通りしてしまうのだ。しかもそれぞれ出方が違う。そのかわり近道ができるので、矢印の行き先を確認しながらうまく利用しよう。だが、じつは……。

片側から見ると透明になる壁



この壁は点線のほうから見ると何もなく、ふつうに通ることもできる。が、1歩反対側へ踏み出して後ろを振り返り、実線側から見ると壁が出現している、ややこしいシロモノだ。地下2階の中央にこの壁がずっと続いた廊下があるが、外から見たときだけ廊下で中から見るとただの広間なのだ。

片側のみ透明な壁・透明壁側からは通行可

通行可能な壁・矢印方向に通行可

地下3階 新しいトラップがいっぱい

地下3階は、α（アルファ）とβ（ベータ）、2つの迷宮が歪んだ空間で重なりあっている。αの西とβの北東に同じ形をした広間があり、この広間の入口で2つの迷宮がつながっている（マップ上の赤い龍巻の部分）。

ここを通ると、とくに何の感触もなく、いつのまにかαからβへワープする。そのために、地下3階は全体として横長の迷宮のようになっているのだ。

■地下3階αは2階との接点

地下2階から降りてくる抜け穴の出口はαのほうにある。また、近くには地下1階と地下2階にあった落とし穴の出口もある。十分強くなっていれば、上の階にもどってふたたび地下へ降りるときには、この落とし穴を利用したほうが便利だ。

地下3階ともなると、かなり迷いやすくなる。

とくに迷宮のあちこちに、どこへ飛ばされるかわからないワープ地点があり、油断しているとわけがわからなくなる。

もし、このトラップにひっかかったら、まずPoint（ポイント）（レベル1）の魔法で自分の向いている方角を確認し、マップと画面とを見比べてはやめに位置を確認しておくことだ。ちなみにマップの方角はつねに北（north）が上になっている。

中央にある黒い壁に囲まれた塔のようなものは、じつは地下1階から地下6階のすべてにある（マップを見るとよくわかる）。あるいは、ウツロの街のブラックタワーとも関係があるのかもしれない。

この黒壁の塔のある広間から北に行った突きあたりの扉を入るとトラップだらけの大きな部屋に出る。とくに目のマークのついた地点は要注意だ。

地下2階へもどるには、この部屋とつながった小部屋のワープ（2種類ある）を利用して、東の壁に囲まれたところへ飛び、天井の抜け穴を昇らなくてはならない。ここまでたどりつくコツを覚えるにはちょっとした試行錯誤が必要だろう。

このモンスターに注意！

さすがに地下3階ともなると手強くなってくる。下の写真のモンスターのほかにはTriman（トライマン）などもかなり強い。

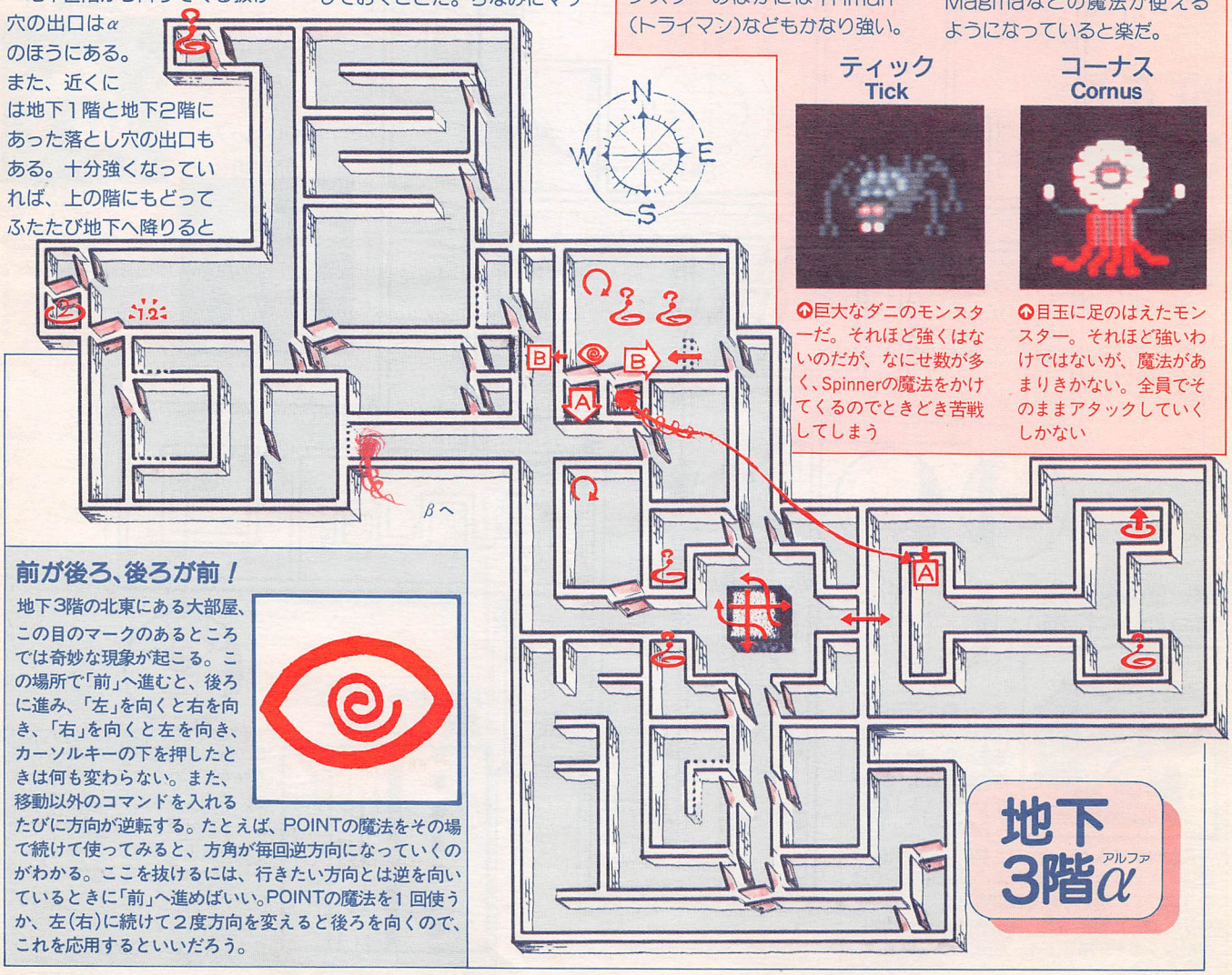
地下2階のモンスターが大きな集団でおそいかかるので、できればモンスター全体にダメージを与えられるSonicやMagmaなどの魔法が使えるようになっていると楽だ。

ティック Tick

巨大なダニのモンスターだ。それほど強くはないのだが、なにせ数が多く、Spinnerの魔法をかけてくるのでときどき苦戦してしまう

コーナス Cornus

目玉に足のはえたモンスター。それほど強いわけではないが、魔法があまりきかない。全員でそのままアタックしていくしかない



前が後ろ、後ろが前！

地下3階の北東にある大部屋、この目のマークのあるところでは奇妙な現象が起こる。この場所で「前」へ進むと、後ろに進み、「左」を向くと右を向き、「右」を向くと左を向き、カーソルキーの下を押したときは何も変わらない。また、移動以外のコマンドを入れるたびに方向が逆転する。たとえば、POINTの魔法をその場で続けて使ってみると、方角が毎回逆方向になっていくのがわかる。ここを抜けるには、行きたい方向とは逆を向いているときに「前」へ進めばいい。POINTの魔法を1回使うか、左（右）に続けて2度方向を変えると後ろを向くので、これを応用するといいだろう。

地下3階α（アルファ）

マップ上の記号の意味

ふつうの扉 / 片側のみ扉・扉側からは通行可 / 黒い壁・片側のみ / ワープ始点・矢印方向に進むとワープ / ワープ終点・矢印方向を向いて出現する / 行き先の決まっていないワープ / 回転床・方向が毎回変わる / 抜け穴入口・矢印は抜ける方向 / 抜け穴出口・数字は入口のある階数

■地下3階βは4階との接点

βは北側に2×2マスの部屋が並び、南側では大広間と小部屋が入り組んでいる。

この大広間の東側もトラップが多く、場所を見失いやすい要注意エリアだ。

αからβへ入って、黒い壁の塔のある広間を抜け、抜けられる壁を2回通りぬけると、地下4階への抜け穴のある細長い部屋に出る。このあたりには、あのいやなワープ地点もあるので、慎重に進むこと。

また、北の端にならぶ3つの小部屋のひとつに地下4階からの抜け穴出口がある。この部屋には回転床が仕掛けられているので、地下4階から昇ってきたときはしばらく進めず、いらいらしてしまう。

地下3階のモンスターは、これまでとは顔触れがかなり変わり、生命力、攻撃力も段違いに強いうえに、魔法をかけてくるモンスターも多くなってくる。戦いは当然厳しいものになってくるので、危なくなったら素直に上の階へもどり、出直すようにしたほうがいい。

地下3階から4階へ降りるときは、魔法使いのレベルを最低でも4までは上げておかなくてはならない。その理由は次の地下4階で説明する。

できれば、Sonic(ソニック)(レベル5)、Magma(マグマ)(レベル7)など、モンスター全体にかけられる強力な魔法もほしい。

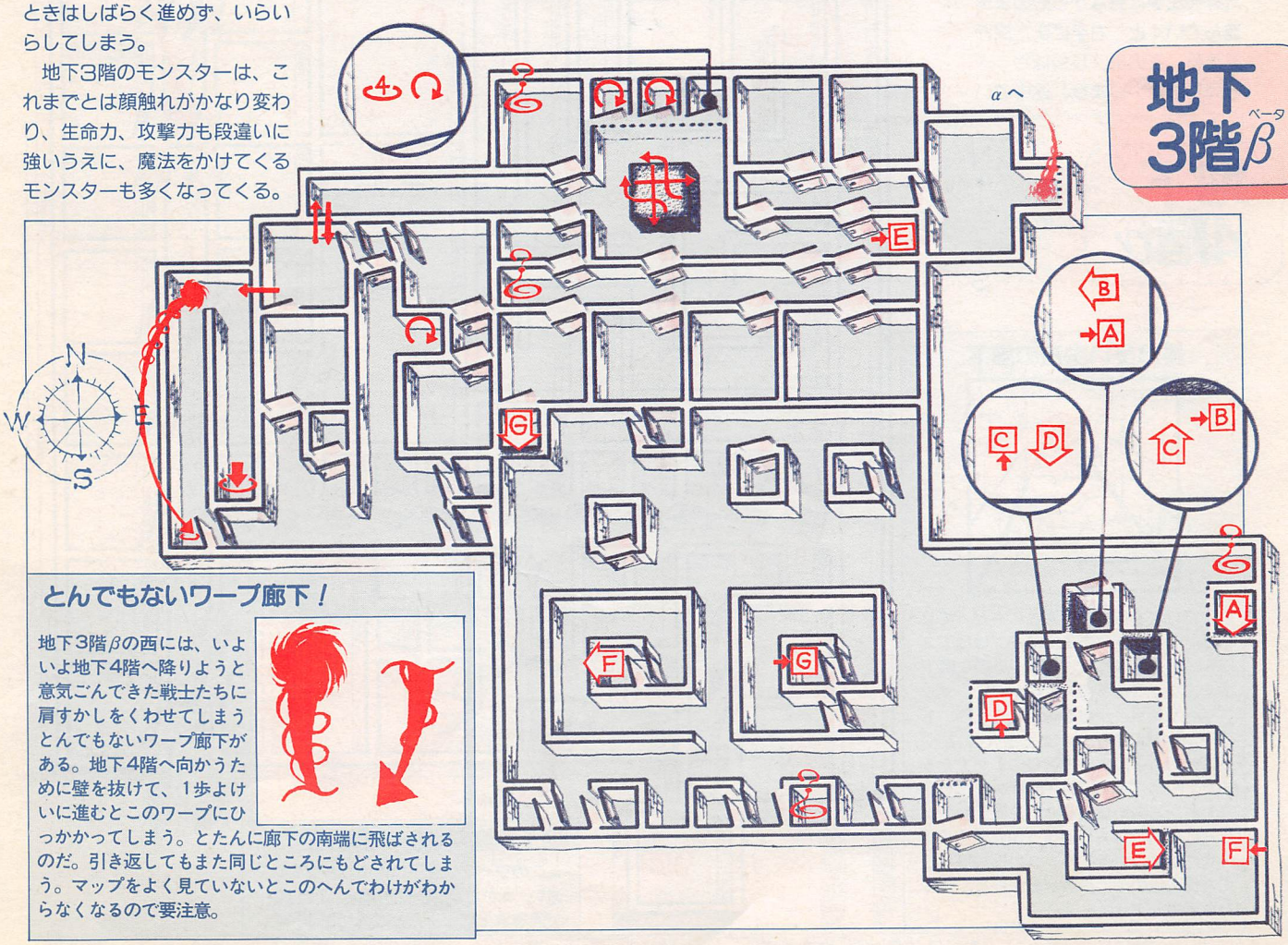
魔法使いはレベルがあがるにつれ、服装が変わり、ついには白い服と白いターバンを身にまとう。この格好の魔法使いのいるパーティだけが、最終の謎に挑戦する資格があるのだ。

魔法のルビーとサファイア

地下迷宮を探索していると、ときどき「まほうのrubby(ルビー)をみつけた」「…… sapphire(サファイア)をみつけた」というメッセージが表示される。このルビーとサファイアは魔法使いしか持てないし、しかも1人の魔法使いはルビーかサファイアのどちらか一方しか持てないのだ。ふつうの宝石は売ればお金になるが、このルビーとサファイアは売ることができない。特別なものなのだ。

■2つの宝石の効果

Jumpというレベル5の魔法は、そのままではコントロールできないワープの魔法だが、「ある物を手にすると」この魔法に影響がある、とマニュアルに書かれている。その「ある物」こそルビーとサファイアだ。2つの宝石のどちらかを持った魔法使いがJumpの魔法を使うと、ワープする方向が決まってくるのだ。ルビーの影響のあるJump(魔法のメニューで赤く表示される)は1マス置いて右ななめ前に、サファイアのほう(同じく青く表示される)は1マス置いて左ななめ前に飛ぶ。これは何を意味するのか……。



とんでもないワープ廊下！

地下3階βの西には、いよいよ地下4階へ降りようと意気ごんできた戦士たちに肩すかしをくわせてしまうとんでもないワープ廊下がある。地下4階へ向かうために壁を抜けて、1歩よけいに進むとこのワープにひっかかってしまう。とたんに廊下の南端に飛ばされるのだ。引き返してもまた同じところにもどされてしまう。マップをよく見ていないとこのへんでわけがわからなくなるので要注意。

地下1階、2階の落とし穴の出口 / 片側のみ透明な壁・透明壁側からは通行可 / 通行可能な壁・矢印方向に通行可 / 両側が透明の壁・矢印方向のみ通行可 / 前後左右が逆になる地点

地下4階 試練続く双子のダンジョン

地下4階も、地下3階と同じように、2つの迷宮が奇妙なワープでつながっている。どちらも廊下のあたりがよく似ている、双子のような迷宮だ。

■無限廊下を作り出すトラップ

地下3階βから通じている抜け穴は、地下4階αの北西のすみにある。このあたりは多少壁が入り組んでいるものの、抜け出すのはかんたん。だが、西の中央付近にある扉から西の廊下へ入ってからが、問題だ。

廊下を北へ進むと行き止まり。そこで、南へもどり、入ってきた扉を左手に見ながらそのまま進んでいくと、右手にまた扉が見える。この扉、じつはさっきと同じ扉だ。つまり、途中でいつのまにかUターンさせられてしまったことになる。

この不思議な現象のもとが、あの目のマークのトラップ。そのまま通り抜けようとすると、強制的に逆方向に進まされてしまうのだ。

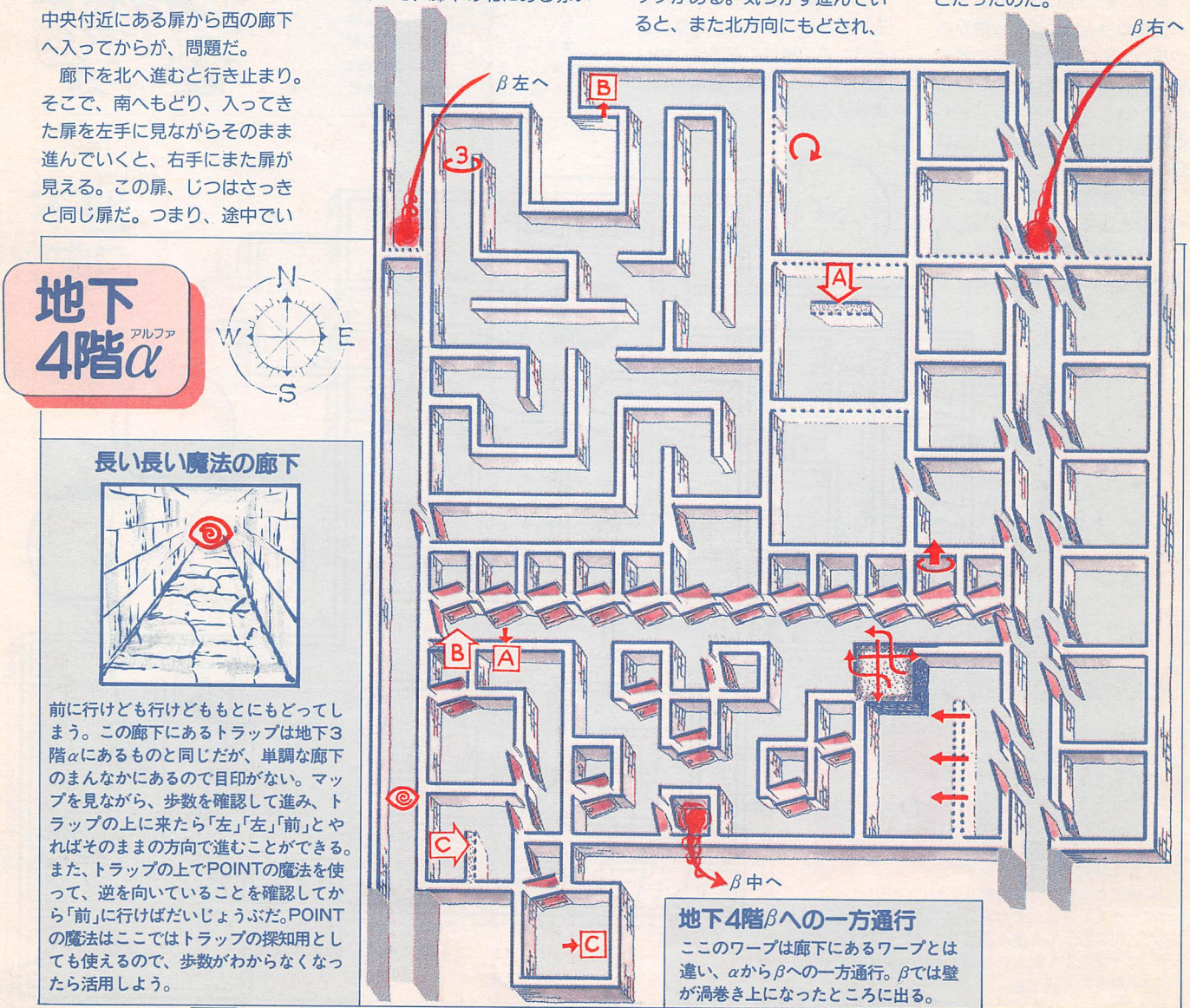
なんとかこのトラップを越えて(左下のカコミ参照)南へ行くと、廊下の南端は北端とつながっていて、廊下の北にある赤い龍巻の地点(βへのワープ)に出ることができる。

【注意】マップ上、ぼんやりと描かれた壁は実在せず、南端は北端の壁が見え、北端では南端の壁が見えていることを示す。

このワープでβに行くと、ちょうど似たような位置(マップの左上)に出るのだが、ここをそのまま南に行くとまた例のトラップがある。気づかず進んでいると、また北方向にもどされ、αへワープし、そこでまたトラップでもどされ、βへワープし……と無限の廊下に入りこんでしまったようになる。

このトラップは秘密の地下6階でも出てくるので、避けずに何度か抜けてみてコツをつかんでいたほうがいいが、ややこしい事態になったらまずKnock(レベル4)の魔法で廊下の外に出て位置を確認するといい。

魔法使いは、地下3階までのうちにレベル4以上にしておいたほうがいいというのはこのことだったのだ。



長い長い魔法の廊下

前に行けども行けどももとにもどってしまう。この廊下にあるトラップは地下3階αにあるものと同じだが、単調な廊下のまんなかにあるので目印がない。マップを見ながら、歩数を確認して進み、トラップの上に来たら「左」「左」「前」とやればそのままの方向で進むことができる。また、トラップの上でPOINTの魔法を使って、逆を向いていることを確認してから「前」に行けばだいじょうぶだ。POINTの魔法はここではトラップの探知用としても使えるので、歩数がわからなくなったら活用しよう。

地下4階βへの一方通行

ここのワープは廊下にあるワープとは違い、αからβへの一方通行。βでは壁が渦巻き上になったところに出る。

マップ上の記号の意味
ふつうの扉
片側のみ扉・扉側からは通行可
黒い壁・片側のみ
ワープ始点・矢印方向に進むとワープ
ワープ終点・矢印方向を向いて出現する
行き先の決まっていないワープ
回転床・方向が毎回変わる
抜け穴入口・矢印は抜ける方向
抜け穴出口・数字は入口のある階数

■マジックアイテム続々

ここらあたりからundead slayerやhealing amuletなどのアイテムが見つかりはじめる。

とくに、歩いているとだんだん生命力が回復するhealing amuletは地下深くへ進むための必需品といっていい。

また、魔法のランプを持っていたら探索中にLを押して、ランプの精に探索用魔法を使わせることもできるので、マップ上の確認などに威力を発揮する。とくに、無傷で迷宮の形が調べられるAstralの魔法(レベルの条件あり)が有効だ。

このモンスターに注意！

地下4階では、上の階のモンスターよりもかなり生命力の大きいやつが増え、敵がこちらの攻撃をかわす率も高くなってくる。モンスターたちの使う魔法もIce(アイス)やVolt(ボルト)といったかなり強力な魔法になってくる。あまり続けざまに戦っているとダメージが大きいので適当に息抜きを。

スラグ Slug

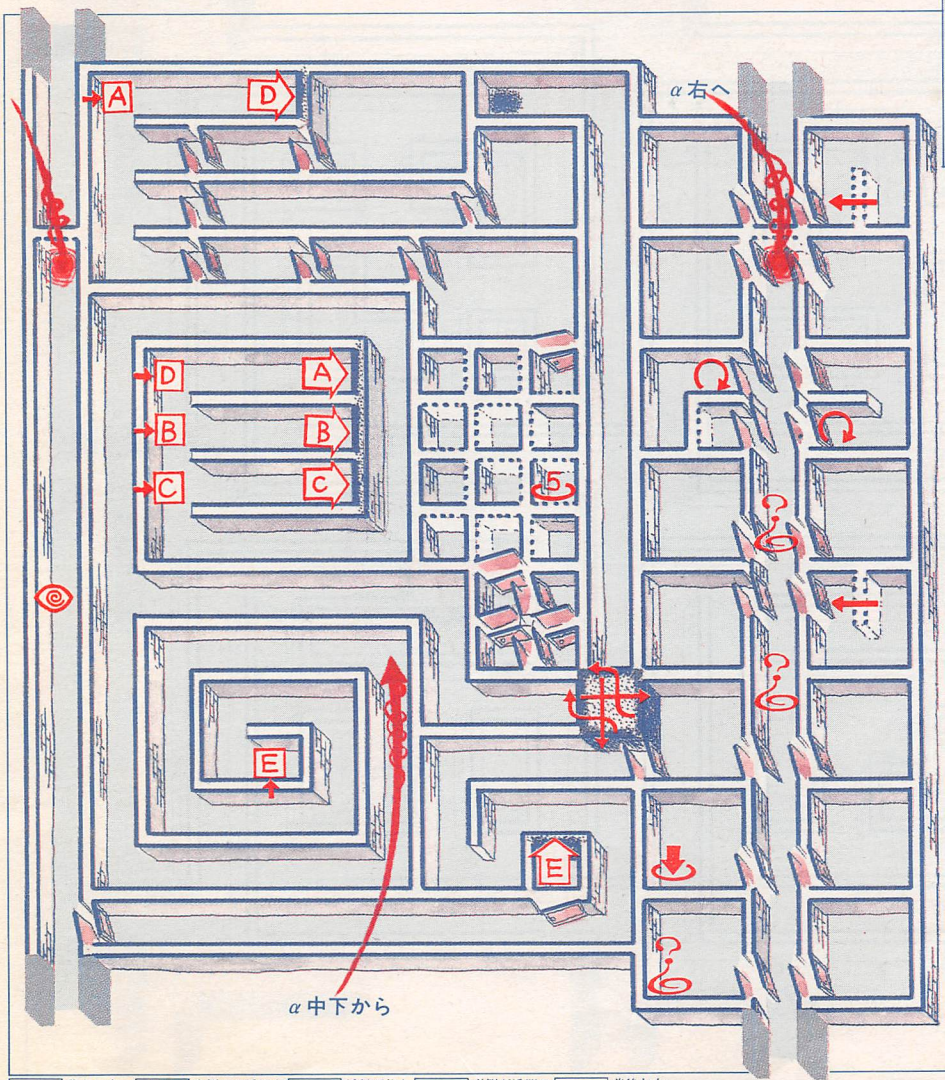
地下2階あたりからも登場するが、この階では数も多く、Voltを使ってくる。Magmaで対抗しよう

ゴーゴン Gorgon

Fireの魔法を使うのでかなりのダメージを受ける。そのうえ魔法はあまりきかない。アタックあるのみ

行き先のわからないワープ

この「？」マークのついたワープ地点に来るとどこへ飛ばされるかわからない。それほど遠くへ飛ばされるわけではないが、迷いやすくなるのでなるべく近づかないように。地下3階あたりからこのワープが増えてくるが、もしひっかかってしまったら、なにはともあれマップで位置を確認するようにしよう。



地下4階β

UとDのもう1つの使い方

UとDはふつう抜け穴の昇り降りに使うコマンドだ。天井にある抜け穴にはU、床にある抜け穴にはDを使うのが本筋だけれど、じつはまだ使い道がある。

■healing amuletが必要

地下奥深くで薬もなくなり、今にも死にそうな仲間がいるときに使う。healing amulet(ヒーリングアミュレット)を持っていることが条件になるが、みるみるうちにダメージを回復させることができるのだ。やり方はかんたん。ふつう、このアミュレットは、歩いているうちに徐々にきいてくるものだけれど、歩くかわりに抜け穴のないところでUかDを押しっぱなしにしておくとその場でたちまち効果が現れるのだ。たまにその途中でモンスターが現れることもあるが、歩きまわっているよりは現れる確率が低いようだ。それに、へたに歩くと迷う危険性もある。また、同時に魔法使いの魔法の強さも回復する(これはアミュレットとは無関係)のでたびたび利用しよう。

落とし穴・突然地下5階へ落ちる　片側のみ透明な壁・透明壁側からは通行可　通行可能な壁・矢印方向に通行可　両側が透明の壁・矢印方向のみ通行可　前後左右が逆になる地点

地下5階 完全ループと難解なパズル

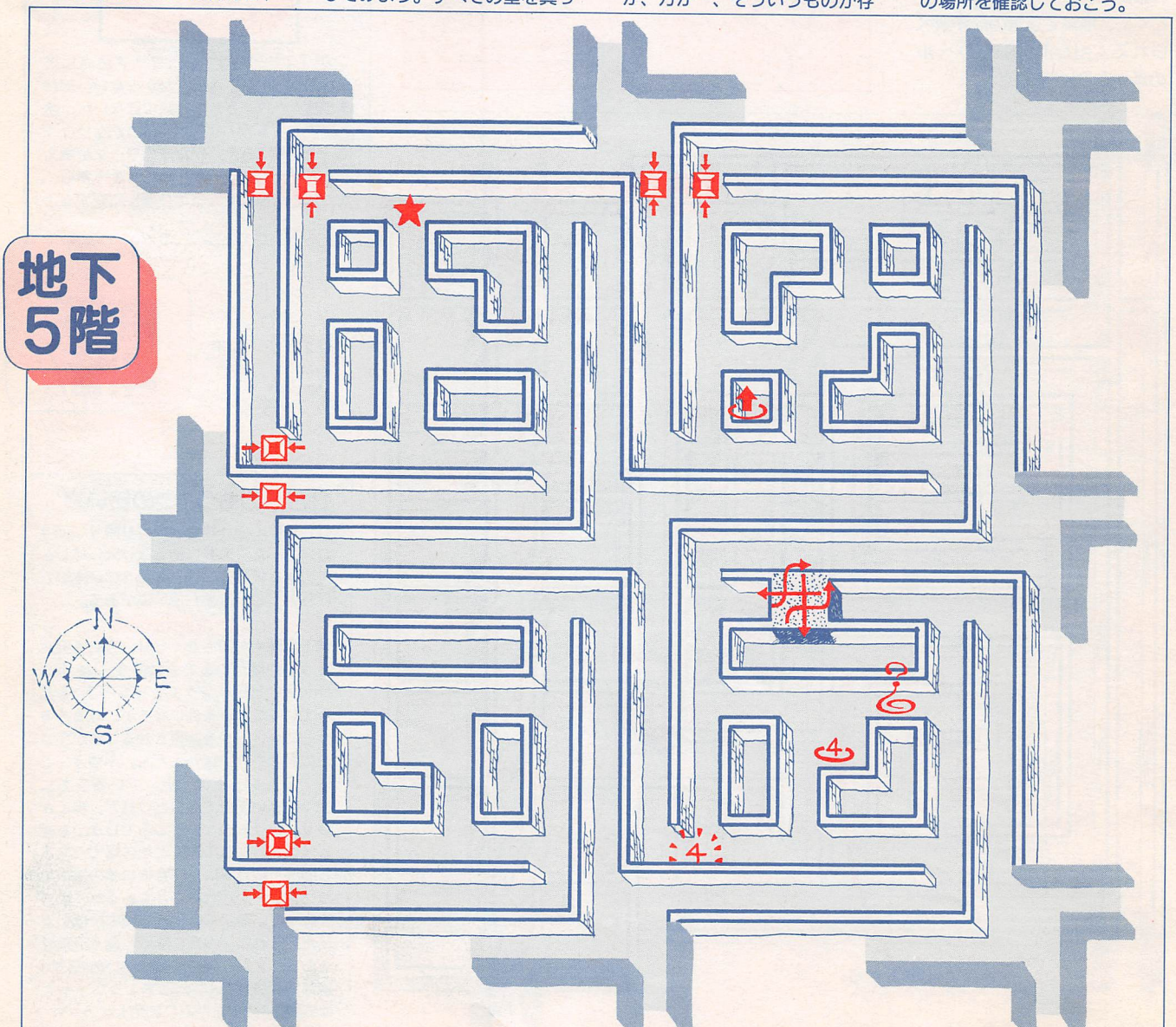
地下4階から降りてきた地点のそばに行く先の決まっていないワープポイントがある。ただ、最初の1回しか作用しないようなので、最初にわざとひっかかっておいたほうがいいようだ。

ここは、すべての通路に行き止まりがなく、完全ループの迷宮になっている。マップ上、ぼんやりと描かれている部分は、地下4階と同じようにそう見えるだけで実在しない。たとえば、北西の角から北、西と進むと南西の角に来ているのだ。

4つの角にちらほらある記号こそ、有名な「カラー迷路」を解く鍵だ。この謎が解けないまま戦士を眠らせていた人は右ページのカコミを見て、さっそく試してみよう。すべての壁を真っ赤にしてから、赤い星の部分まで行くと、そこに地下6階への入口が開いているはずだ。

ただ、壁の色を変える地点は戦士たちのレベルやその他の能力、条件によって他にも現れるといううわさがある。編集部ではマップ中に記してある地点以外にはついに確認できなかったが、万が一、そういうものが存在するとしても一時的なものだと考えたほうがいい。いずれにしても法則さえわかっていれば謎を解くのはかんたんだ。

じつは、ときどき作用するワープポイントが中央の縦横の通路のどこかにあるらしい。場所も行き先もはっきりしていないが、このせいでごくたまに自分の歩いている場所を見失うことがある。変だと思ったら、もう少し歩き回り、壁の位置関係や黒い壁の有無などを見て、自分の場所を確認しておこう。



マップ上の記号の意味

- 黒い壁・片側のみ
- 抜け穴入口・矢印は抜ける方向
- 抜け穴出口・数字は入口のある階数
- 地下4階の落とし穴の出口
- 矢印方向に通過すると左右の壁の色が変わる
- 矢印方向に通過すると前後の壁の色が変わる
- 行き先の決まっていないワープ（1回通ると効果が消える）
- 地下6階への出入口が出現する地点

魔法のへたな使い方。Devdogに火の魔法をかけたら逆効果

Divineで武器などの力を調べる。amuletなども表示される

キミは魔法を使いこなしているか!?

地下5階に来るころには、魔法使いがレベル7に達していなくては話にならない。

レベル7を超えても使える魔法の種類はそれ以上増えないが、魔法の強さはレベルがあがるたびにどんどん強くなっていく。

しかし、ここでとくに注意したいのは探索中の魔法だ。これらの効果を1つ1つ確かめておかなくてはならない。

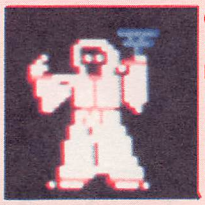
たとえば、Shield(レベル3)、Enhance(レベル5)、Speed(レベル6)を使って戦士たちの戦闘能力をできるだけ高めておくのは、常識だ。何度もこれらの魔法をかけているうちに、戦士たちはほとんどダメージを受けなくなり、すばやく効果的な戦いができるようになる。

また、ある高レベルの魔法の効力もはっきり確認しておかなければ地下6階で困ることがある……ああ、これ以上は口が避けてもいえない。地下6階で最終的な謎を解くには、攻撃用の魔法ではなく、探索用の魔法の活用にこそ鍵があるのだとだけいっておこう。

このモンスターに注意!

地下5階のモンスターは、あたりまえだが、はっきりいって強い。生命力が100を超えるモンスターも多く、なかなか倒せないし、強力な魔法を集団であびせかけてくるのもいて、たじたじになってしまう。このへんでは行動のすばやい魔法使いにMagmaをかけてもらうと比較的有利に戦えるが、モンスターのなかには、この最強の魔法をもってしても1匹くらいしかやっつけられないやつもいるのだ。UとDのコマンドを活用して、生命力をすばやく回復させ、魔法使いの魔法の力をもとにもどしながら戦っていくしかない。危なくなったら、いったん上の階へ非難するのもひとつの手。あまり無理をしないように。

ハーテック Hertic



このモンスターはとてもDEXが高いらしく先制攻撃をかけてくる。Magmaに頼るしかない

スクリー Scree

こいつはなかでもいちばんいやなモンスターだ。集団でVoltをかけてきて手強い

ハーピー Harpy

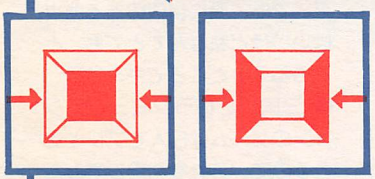
かなりの集団で出現し、いっせいにSpinnerをかけくるので、魔法で速攻するしかない

ソウル Soul

魔法は使ってこないが、かわりにこちらの魔法もきかない。攻撃力が大きく、やりにくい

カラー迷路の謎を解く!

青 黒 白 黄 水 緑 紫 赤



それぞれ矢印の方向に通過すると、左の記号では前方の壁が、右の記号では左右の壁が色変化する

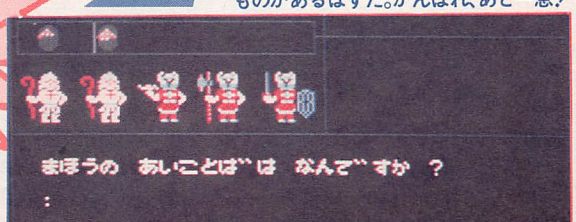
地下5階のマップ上にある2種類の記号は、前方の壁の色がかわる地点と、左右の壁の色が変わる地点を表しているが、壁の色が変わる順番には一定の法則がある。

■東→西、南→北は、青→黒

前方の壁が変わる地点も左右の壁が変わる地点も、東→西、南→北と移動した場合は、青→黒→白→……という変化になる。逆に、西→東、北→南と移動した場合は青→赤→紫……と逆の方向に変化していくのだ。Knockの魔法で壁を通り抜けつつ、片方向からだけ通過するようにして、前方の壁も左右の壁も赤にしてしまおう。そのとき、★の地点に6階への出入り口が現れているはずだ。

最後の挑戦! 地下6階へ!

いよいよ地下6階に降りて1歩進むと「魔法の合い言葉」を聞かれる。合い言葉とは……。よく見ているもので、プレイヤーに深く関わる名前のひとつだとだけいっておこう。ここを通過したとしても、まだ難問は山ほどある。とにかく、まず、魔法を使ってでもていねいにマッピングしていく必要がある。ある程度マップができたとき、ひらめくものがあるはずだ。がんばれ、あと一息!



考えこむよりまえに何かの名前を入れてみよう

THE LINKS INFORMATION PAGE

新しいネットワーク

『A1クラブ』のアイデア大募集中!!

A1コンポがもらえる!

新しいMSX2のためのネットワークを、みんなで考えよう！　先月号で募集を始めたところ愉快で楽しいアイデアがいっぱい到着中！

遊・アクセスガイド（リンクス内のイベント情報）

6/20 ↓ 7/20	**●ネットワークオリエンテーリング** ゲームプラザで『オリエンテーリング』をアクセスすると、何枚かのボード(画面)が送られてくる。中には不思議な迷路ゲームがあって、迷路を進みながらいくつかのクイズに答えていく。このクイズが、チェックポイントというわけだ。すべてのクイズに答えて、ゴールにたどりつけたらリンクスのセンターへメールを送り返そう。全問正解者の中から抽選でステキな賞品がプレゼントされるぞ。
7/10 ↓ 12	**●第7回『A1グランプリ・in・アメリカ』グランプリ戦** 第6回大会で終了予定だったのだけど、好評につき、もう1回だけ開催することになった。目標は100分ぐらいだよ。
7/18	**●第7回『A1グランプリ・in・アメリカ』チャンピオン戦** グランプリ戦上位完走者によるチャンピオン戦。前回までの記録では80〜100分で完走しないとベスト10には残れなかったのだけど……。
7/21 ↓ ?	**●新A1グランプリ『A1グランプリ・in・ヨーロッパ』** 大人気だったネットワークゲーム『A1グランプリ・in・アメリカ』のヨーロッパ版。気分を変えてトライしよう！出発はもち、ロンドン。そこからスカンジナビア半島(北欧)、モスクワをへてアルプスへ。そしてゴールはアフリカのカイロと超大作になっている。詳しいことはまだ未定だけど、新しい味つけがくわわってより楽しいものになるはずだとか！お楽しみはこれからだね。
7/31 ↓ 8/9	**●『恐ればなし』コンテスト** 暑い夏を涼しくすごすためのおっかな〜い話を募集。前回『フキダシコンテスト』でおこなったように、リンクスで用意した怖いCGに世にも恐ろしいお話をつけてほしい。パソコン通信にも、ついに幽霊登場、なんてね！

新しいネットワークをみんなで作ろう

先月号で紹介したように、リンクスでは新しいネットワークとして、いままで以上に機能アップしたものを考えている。いまでもMSXの専用ということで、カラーのグラフィックが楽しめたり、市販のゲームが安く手に入ったりといろんな特徴をもっているよね。それをさらに広げてMSXのユーザーとして満足のいくネットワークを作ってしまおうというのが今度のアイデア募集になったわけだ。

現在でもリンクスでは新しいネットワークゲームの企画について連日会議が開かれているという。一方編集部にも毎日のようにアイデアがぎっしり書きこまれた封筒が届いている。

ここでその内容をすこしだけ公開してしまおう。

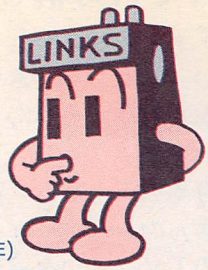
●『いままでのラリータイプのものではなくて、シューティングや将棋などもやってみたい』きっと実現すると思います。

●『会費をうんと安くしてほしい』う〜ん、もっとですか？　むずかしいなあ。

●『会報とか新聞を発行するといいと思う』いま準備中だそうです。A1クラブができたら会員には送られる予定。

●『メールには自分の名前をかならずつけるけど、デジタイズした自分の顔も送れるといいな』おっ、これは斬新なアイデア。でも、顔に自信のあるヤツはいいけど私なんてとても、とてもねえ。ところでキミは？

●『三国志というシミュレーションのゲームは8人でプレイできるので、それを利用してみんなやったらどうかなあ』ビジュアルな画面でできたらいいね。



『A1クラブ』の応募方法で〜す!

●内容

キミの考えているネットワークのアイデアを、レポート用紙や原稿用紙にまとめて送ってほしい。もし、こんなネットワークだったら参加したいな、こんなことができたらすごいな、なんて思っていることでもいいよ。具体的に画面のイメージのイラストを書いてくれるとよくわかっていいね。

●賞品

最優秀賞1名(A1コンポの中から希望のもの2つ+8月発売予定の㊙新作ゲーム1本)

優秀賞4名(A1コンポの中から希望のもの1つ+㊙新作ゲーム)

佳作20名(㊙新作ゲーム1本)

●応募要領

①〜⑩を必ず記入して、右記のあて先まで応募券をつけて郵送のこと。

①名前
②住所
③年令
④職業(学年)
⑤連絡先の電話番号
⑥持っているゲームの本数
⑦第1希望のA1コンポ
⑧第2希望のA1コンポ
⑨家にある電話はモジュラー仕様になっている(○か×で書いてください)
⑩パソコン通信をやったことがある(○か×で書いてください)

●あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
「MSX・FAN編集部 A1クラブ・アイデアコンテスト」係まで

●〆切

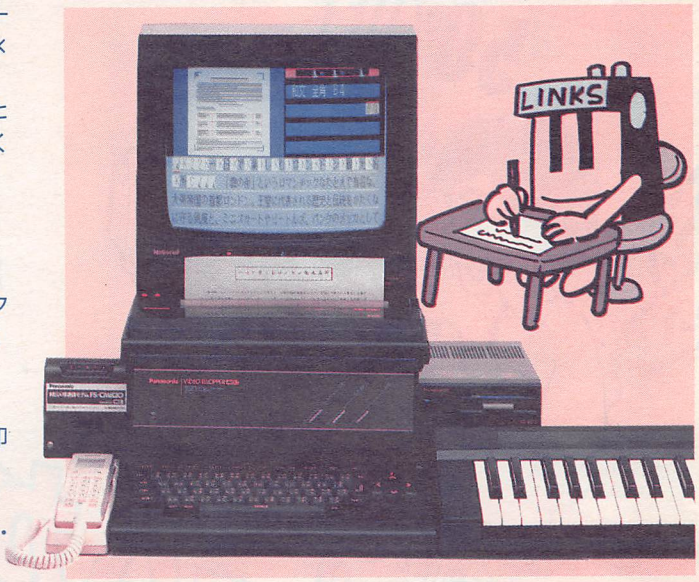
昭和62年8月8日(土)当日消印有効

●発表

昭和62年9月8日発売「MSX・FAN10月号」

A1コンポ(ほしいものをこの中から2つ選んでね)

①A1ワープロ(ワープロ・プリンタFS-PW1／49,800円)
②A1ネット(MSX専用通信モデムFS-CM820／29,800円)
③A1ディスク(3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブFS-FD1／44,800円)
④A1テロッパ(ビデオテロッパFS-UV1／39,800円)
⑤A1シンセ(オーディオ・カートリッジFS-CA1／34,800円)



MSX・FAN・NET

おなじみリンクスのMファンNETのめいおう星通信です。通信をやっていて最も楽しいのが、見ず知らずの人とメールの交換をすること。リンクスの会員にはいろんな人がいます。もちろん女の子だって。困ったとき、なやんでいるときにつぶやいてみてもいいし、うれしいことがあったとき報告してもいい。みんなが応えてくれる。

というわけで、今回もめいおう星通信に送られてきたメールを2通紹介しよう。そこのキミキミ、MファンNETに早くメールをちょうだい!

■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKS メイン・ゾーン
  - ゲームプラザ
  - MSX・FAN・NET (アンケートに答える)
    - ファンダムプログラムサービス (掲載プログラム提供)
      - プログラムダウンロード
      - プログラムマニュアル
    - コミュニケーションボード
      - ふせ字ウルテク
      - ゲームQ&A
      - 新作ゲーム情報
      - プログラムQ&A
      - めいおう星通信
      - 前号までのアフターケア
      - 次号のお知らせ

めいおう星通信

```
FROM ID 1007640        ◆'87年05月
リンクスをほこりにおもうぼ〜く      ◆ 21日21時
いままで〜へやの かたすみで〜しにかけでした ぼ〜く
の CF-1200が〜 リンクスの おかげ〜で〜
すっかりけ〜んきになった。おかげ〜で〜X1は〜っかり
つかってたま〜くは MSXねっが〜 もど〜ってきて、
このまえ ついにA1を かってしまいました。
リンクスは ふつうのネットよりも かなりすく〜れてい
るで〜しょう。それは いろ、え、おと、など〜が〜
ついているからで〜す。さあ MSX・FANの どく
しゃの かた!!いまから リンクスモテ〜ムをかって
かしいんになろう!!やみつきになることうけあいで〜す
                by NAMMIHey
```

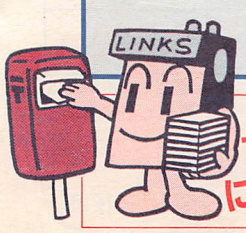
MSX・FAN

```
FROM ID 6038046        ◆'87年06月
せっけんだ〜よ〜♥      ◆ 13日22時
わたしが〜LINKSのことおしったのは、MSX・FA
Nをよんで〜からなんで〜す。
それで〜、LINKSが〜やりたくなり、モテ〜ムおしそ
いで〜かいました。
それで〜、これが〜はし〜めてかくメールで〜ご〜ざ〜い
ます。
LINKSは、まるで〜しょしんしゃなので〜、メールか
くのもやっとで〜した。
ところで〜、MSX・FANは、いままで〜のパ〜ソコン
ざ〜っしのなかで〜、いちば〜んプ〜ログ〜ラムのかいせ
つが〜しんせつで〜すね。
```

MSX・FAN

●MSXユーザーならゲームやプログラムに使う以外に、ぜひ通信を体験してほしいよね。

●Mファン掲載のプログラムのダウンロード・サービスも利用してください。便利で〜す!



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

●リンクスからMSXファン読者だけのお得情報・リンクス専用モデムNGA、1万2,800円を9,800円でサービス。特典つき(ゲームソフト『A1グランプリ』無料ダウンロード)です。申し込みはハガキに右の応募券をつけて、京都のリンクスまで送ってね! 住所と問い合わせ先はすぐ上のカコミを見てね。

MSX・FAN8月号
リンクス専用
モデムNGA
(割引サービス)
▶応募券◀

MSX・FAN8月号
『A1クラブ』
アイデアコンテスト
▶応募券◀

TVフィルター
FSⅡ
新発売
50%OFF

全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!

「TVフィルターFSⅡはすばらしい!! 目が痛くならない。疲れない。画像もくっきり。色合いもむしろ良くなる。だれが考え出したんだろう。それにしても可視光線75%吸収というのは大正解だと思いますよ!!」

大阪府高槻市永室町　斉藤　充くん、おたよりありがとう。みなさんのおたよりまってます。

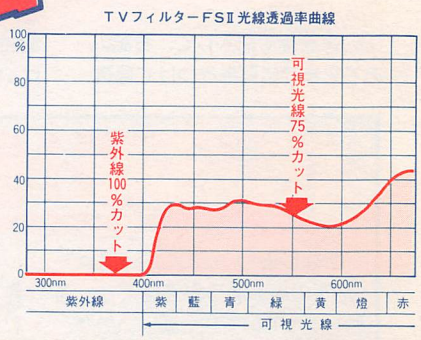
このTVフィルターFSⅡが、全国に普及すれば、テレビゲームやテレビ視聴による仮性近視は、半減すると確信しております。

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

大好評！半額キャンペーン8月31日まで実施中!!
付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK！

テレビゲームから目を守る

高得点をねらえ!!
最後の新兵器、TVフィルターFSⅡ



「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSⅡ

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型　名	F1415	F1617	F1819	F2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名(　)
- ●住所
- ●氏名・年令
- ●電話番号

40円
〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.N.係

電話で

06-303-4152
サンクレストJ.P.N
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平　日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

今年の冬はしあわせだった。春も楽しく過ごしてこれた。夏も、プール通いに加えていつものプログラムでやっぱりおもしろい。

プログラムファンの王国

ファンダム

プール+プログラムで夏もおもしろい!

MENU

リストの長さと反比例のおもしろさ

1画面プログラム

- ぼーる
- ARREST（アレスト）
- せんすいかん
- the かるた

マシン語使用の大画面矢印ゲーム第2弾!

編集部謹製プログラム

- ワイドレンジリフレクション

手ごろな長さ、遊びごろな楽しさ

ハーフ&ショートプログラム

- P-YON氏の冒険 ヒット・アウェイ（ピーヨン）
- Within 5（ウィズイン ファイブ）
- IRON MAN（アイアン マン）
- まっくすくんのあどべんちゃPART 2
- ORDER（オーダー） —家主の逆襲—

打ちこんだ苦労がむくわれる完成度

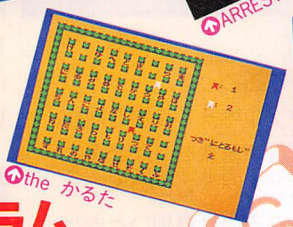
本格プログラム

- BURDEN PANIC（ぶぁあでん ぱにっく）

↑ぼーる

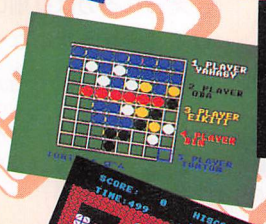
↑ARREST

↑せんすいかん

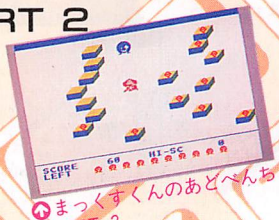

↑the かるた

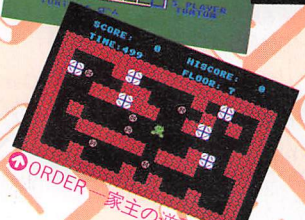
↑P-YON氏の冒険 ヒット・アウェイ

↑ワイドレンジリフレクション


↑Within 5

↑IRON MAN


↑まっくすくんのあどべんちゃPART 2


↑ORDER —家主の逆襲—

↑BURDEN PANIC

ぼーる

無要想な敵キャラをよけつつひたすら突き進む横スクロールゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY TEIJIRO
1画面プログラム

リストは71ページ

ぽんぽん跳ねるボールをあやつり、無表情な顔で向かってくる敵をよけて、ただひたすら右へ進んでいこう。進んだ距離は画面の右端に表示されていく。

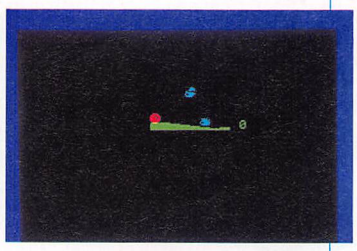
画面右から、顔色ひとつ変えないで向かってくる青いやつらが敵だ。カーソルキーの左右でボールを動かし、スペースキーでジャンプできる。ボールは、空中でも左右に動かせるし、あともどりもできる。ただし、距離がマイナスになるとゲームオーバー。当然のことながら、敵にぶつかってもゲームオーバーだ。

敵は上下に2匹いて、少しタイミングをずらしつつやってくる。そのうえ、ちょっと2匹のスピードが違うので、そのすきまをうまくぬっていくのが、クリアのコツだ。

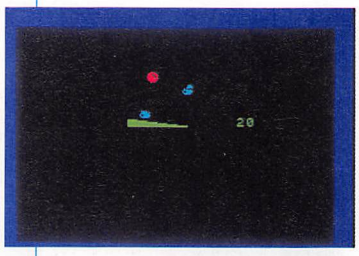
距離が200までいくとステージクリア。あっさり、200といっても、このゲームは敵をよけるためあともどりするのでなかなか進めない。

そうそう、途中、緑色の地面がとぎれたところにはまってもゲームオーバーになってしまうので、うまく飛び越えなければならない。敵だけをよけてばかりいると、うっかりこの穴にはまってしまうぞ。

リプレイは、カーソルキーの下。ゴールまでの200の距離は、かなり長いぞ。



真っ赤なボールが自分、無表情な青いやつらが敵だ。さあ行くぞ



2匹の敵の近づく速さはすこしだけ違う。うまく間を抜けよう

ARREST（アレスト）

追って逃げられ、追われて逃げる、大宇宙の追いかけっこゲーム!!

MSX・MSX2 RAM8K
BY GEN
1画面プログラム

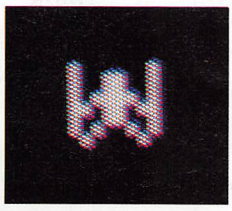
リストは72ページ

隕石（いんせき）シールドのついた最新鋭機が、なにものかの手によって盗まれてしまった。ところがそいつは未完成で、一時的にしかパワーアップできないのだ。旧型機に乗りこんだキミの使命は、最新鋭機を盗んだドロボーをARREST（アレスト）(逮捕)することだ。

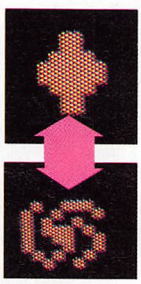
カーソルキーで自機を操作して、最新鋭機をつかまえよう。ところが、こいつをつかまえられるのは長細いときだけで、渦巻き状になっているときはパワーアップしているため、触ると逆にやられてしまう。おまけに、上からどんどん隕石が流れてくるのであぶなくってしょうがない。自機は旧型なので、隕石シールドがついていないため、隕石にぶつかることは「死」を意味しているのだ！

自機も敵機も、画面の端にいくとワープしてしまう。自機はまんなかあたりに、敵はランダムにワープするので、自分でワープするときは、中央付近の状況を十分チェックしてからにすること。

リプレイは、スペースキーでできるぞ。

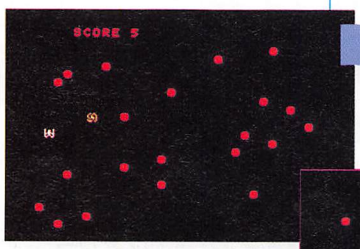


これがキミが乗る戦闘機。一応、設定では旧型のようだけど、ワープだってできるんだぞ。すごいだろー



敵の最新鋭機のパワーアップしてないとき。つかまえられる

敵がパワーアップしているところ。今近づくとやられるぞ



上下左右、どこからでもワープすることができる。敵に追いつめられたり、逆に敵を追いかけるときの近道に使える。ワープの先はいつも画面の中央付近になる

せんすいかん

ピーンピーンという音で気分が盛りあがる、かわいい潜水艦ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHO
1画面プログラム

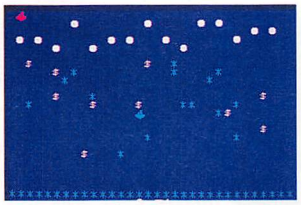
リストは74ページ

隣の国の海域にある大量の財宝を盗むために潜水艦で乗りこんだものの、どういうわけか故障して、上昇、下降がうまくいかなくなってしまった。海面上のバラスト(砂利みたいなもの)を取ったり捨てたりしながら、うまく財宝を集めよう。

操作は、カーソルキーの左右とスペースキーだけ。プログラムをRUNさせると、画面中央の下から青い潜水艦が上昇していくので、カーソルキーの左右で操作しよう。上に上がってバラスト(●)を取ると潜水艦は下降しはじめ、適当なところでスペースキーを押すとバラストを捨てて上昇する。そのあいだに財宝($)を取るわけだ。画面上の財宝をすべて取ると面クリア。途中イガイガ(＊)にぶつかったり、バラストを取りそこねて海面上に浮き上がり敵に攻撃されると、ゲームオーバーになる。

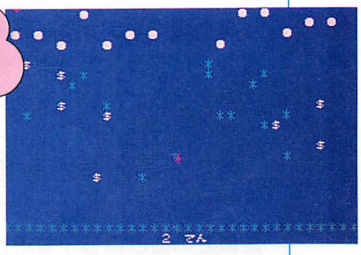
ゲーム中の、「ピーン、ピーン」という音が、なかなか気分を出してくれる。

リプレイはスペースキー。

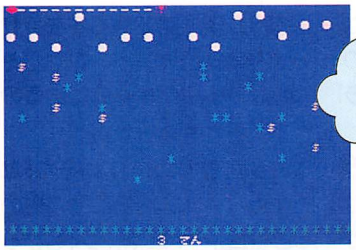


潜水艦のキャラクタがとってもかわいくて楽しめるゲームだ

海中にはイガイガが!



海の中には、"$"や"＊"がいくつもある。その中から"$"だけ取るのはけっこう大変!? 油断してるとイガイガにぶつかるぞ



海上には敵が?!

いくら、イガイガをうまくよけられても、バラストをとるのに失敗していてはどうしようもない。海上では敵が待ち受けている

the かるた

どたどた! ばたばた! 2人で取りあうコンピュータかるたゲーム!!

MSX・MSX2 RAM8K
BY つっちい
1画面プログラム

リストは75ページ

内容は、ごくごくふつうのかるた。50音を「あ」から「ん」まで、順番に2人で取りあうのだ。ただし、2プレイヤー用にジョイスティックかジョイパッドのようなものがないと遊べないので注意。

プログラムをRUNすると、画面の左上と右上に「人」が出てくる。左上の赤い人をカーソルキーで、右上の白い人をジョイスティックで4方向に動かして、画面右下の「つぎにとるもじ」のところに表示されている文字を取りあうというかんたんなルール。

ルールが単純なほど、対決ゲームは燃えるものだ。そのうえ、文字はランダムに配置されているので取るべき文字がなかなか見つからない。はじめはどこに何があるのか見当もつかずにあせるばかりだ。そのうえ、碁盤の目のような道のなか、キャラクタはなかなか思いどおりに動いてくれないし。そういうイライラも原因となって、ゲームはますます白熱してくる。このゲームが原因で、友だちとけんかになったりして……。

50音順に取っていくので、次の文字の位置をさりげなく見ておくのが勝つためのコツ。あたりまえだけれど、文字を多く取ったほうのプレイヤーの勝ちになる。

最後の文字「ん」を取ったところで、画面右上の取った文字数の多いプレイヤーのほうに「WIN」と表示して勝者を讃えてくれる。

友情が壊れるのをおそれずに友だちを誘って遊ぼう!

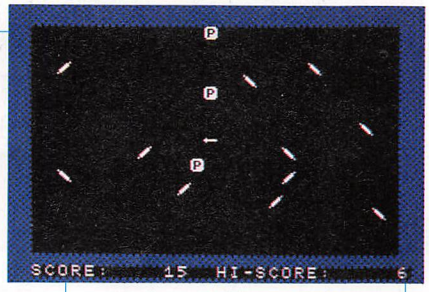
いくらある場所を見つけても思いどおりにいかなくて、だんだん白熱してくるぞ。思わず声が出てしまう

ワイドレンジリフレクション

リストは76ページ

1を取るにはどっちを押すの？　わけのわからぬけじわるゲーム!!

MSX・MSX2 RAM32K
BY NOP
編集部謹製プログラム40行



ゲームをやっていくうち、だんだんと「ななめバー」が増えてきて、本当にじゃまくさいと思うようになる。まるで、編集部の誰かみたい

また出てしまった。編集部謹製プログラム第2弾。今度のは、さらにパワーアップのおもしろさだ。

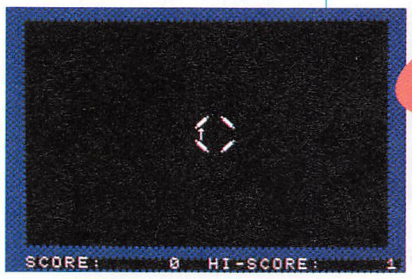
ちょっと見ると先月の『AROUND BIG-BAR』に似ていると思うかも知れないけれど、少しの改造で倍のおもしろさ、これがプログラマのうまさなのだ。

プログラムをRUNすると矢印が上に向かって突き進むので、カーソルキーの左右で向きを変えて数字を、順番とは関係なしにとっていこう。

カーソルキーの右を押すと、右に45度傾いたバーが出て、左を押すと左に45度傾いたバーがでる。ところが、こいつは進行方向に関係なく右を押せば右傾斜の矢印が、左ならその逆が矢印のすぐ前に出るので、とてもやっかい。

今回登場のいじわるな「ななめバー」には、壁に並ぶ影のヒーロー「中華マーク」もびっくり。でも、このゲームでいちばんいじわるなのは、ぶつかるとどっちのバーを出すかわからない「P」なのだ。最初のタイトルが「いじわる○○一○」だったぐらい。

画面上の数字を全部取れば面クリア。リプレイはリターンキー、ギブアップはスペースキーで。



The END!!

こうなったら、もうあきらめよう。どうあがいても出られないぞ。すみやかにスペースキーで自殺しよう。目がまわっちゃいそう

P-YON氏の冒険 ヒット・アウェイ

リストは77ページ

数字の壁をたたいて進め。P-YON氏の冒険はどこまでも続く！

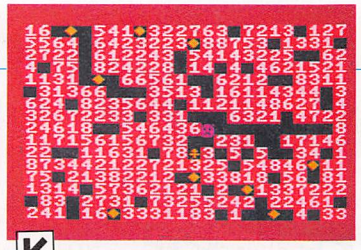
MSX・MSX2 RAM8K
BY Beta. K
ハーフプログラム15行

またまた登場したP-YON氏。今度の彼の冒険は、数字の壁をつき進みそこら中にあるダイヤを盗み出すのだ。うしろからは、でっぷりしたおばけも追ってくる。君はどこまで逃げられるかな？

うじうじ、うじうじ数字が変わる、ちょっと気持ち悪い画面のゲーム。数字の壁を突き破り、ダイヤを盗む、P-YON氏の新しい冒険だ。

カーソルキーの上下左右のキーで、P-YON氏を4方向に操作して、画面上のダイヤをすべて集めるのが目的。

ところが、P-YON氏のまわりには数字の壁がずらりとならび、彼の行く手を阻んでいる。この壁を抜けるには、その数字の数だけ壁の方向のカーソルキーを連打しなければならない。そのうち壁が消えてなくなり、そのすきに通り抜けられるわけだ。



壁をたたいてどんどん進もう。早くしないと、後ろからはおばけが！　よーし、3回連打だ

3回連打で壁が消えた。おばけもまだ来ないし、ダイヤも目の前にあるぞ。いただき

しかし、後ろからはでっぷりしたおばけが追ってくるので、ゆっくり進んではいられない。なるべく、数の小さい壁からうまく進んでいくのがこのゲームのコツ。

敵の追いかけは、かなりきついので、もたもたしていると「あっ」というまにやられてしまう。当然、おばけにつかまったらゲームオーバー。ダイヤを全部取れば面クリアになる。

敵は、P-YON氏の通ったあとを通ってくるので、フェイントをかけながら進むといい。

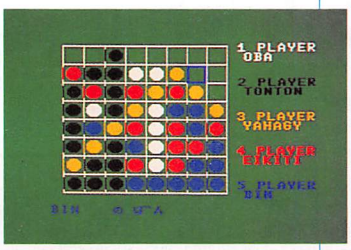
ところで、ゲームを始めるまえのタイトル画面のとき、カーソルキーの上下でレベルが設定できる。レベルは1～5。数が大きいほど、ゲームはむずかしくなるのだ。

Within 5
ウィズイン ファイブ

オセロ以上におもしろい！ 多人数で燃えるニュータイプゲーム！

MSX・MSX2 RAM16K
BY 山下 修
ハーフプログラム52行

リストは78ページ

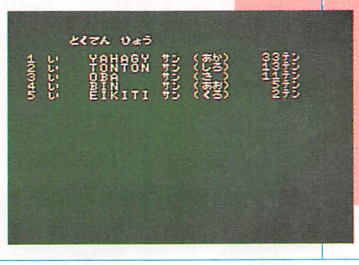


カラフルな画面と数々のアイデアでプレイヤーを楽しませてくれる、まったく新しいゲームだ。オセロに似ているようでオセロとも違う。5人まで対戦できるMSXならではの新テーブルゲーム！

まず、プログロムをRUNさせると、プレイヤーの人数を聞いてくるので、2人〜5人の範囲で数値を入れよう。次に、プレイヤーの名前を聞いてくる。1人6文字以内で入力すること。6文字以上入れても無視されてしまう。プレイヤーが全員名前を入れ終わったらゲームスタート！

ルールは、自分の色のコマで相手のコマをはさんで自分の色に変えていき、最終的に自分の色のコマの多い人が勝ち、というところまではオセロと同じ。

違うのは、コマを置くと数字が出てきて、その数字の和が5以内ならば、2つでも3つでも続けてコマを置くことができ、そのうえ、他のコマと接しているところならどこにでもおけるというところ。



じゃーんじゃんじゃじゃーじゃん〜 ゲーム終了後には表彰式があって、1位から順位を発表してくれるのだ。ファンダム班の結果は、エイキチさんがビリでした

ただし、6以上になるとその回は無効になる！

操作は、カーソルキーで場所を選び、スペースキーでコマを置き、リターンキーで自分の番の終了。もちろん、出た数字の和が5以内ならいくつでもコマを置ける。

たまに光るマスが出現する。通称「ラッキー」といい、ほかのプレイヤーのコマをどれでも1つ自分の色に変えられるのだ。これは楽しい！

IRON MAN
アイアン マン

かわいい鉄人たちのハイパーゲーム。思わずエキサイトしてしまう

MSX・MSX2 RAM16K
BY 石井勝己
ハーフプログラム38行

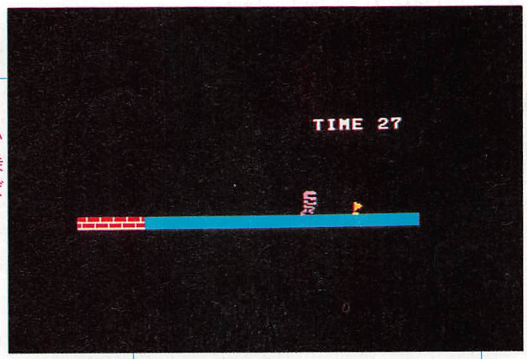
リストは80ページ

2種類のゲームが1つになったハイパーアクションゲーム。1つのゲームを終えても、もう1つのゲームで2度楽しい。かわいいキャラクタで、知らず知らずに熱中してしまうエキサイトゲーム！

このゲームは、ゲーム1とゲーム2に分かれている2本立てゲームなのだ。キミがあやつるのはグレーのアイアンマンだ。

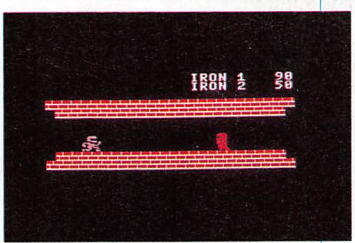
プログラムをRUNするとタイトル画面が出て、スペースキーを押すとゲーム1の始まり始まり。

ゲーム1は、画面左から右の旗まで走るハイパーランニング。カーソルキーの右をひたすらたたいて進む。ところが、地面が凍っているうえに強い向かい風もある。これを乗り越えるのがアイアンマンの使命なのだ。このゲーム1のタイムによって次のゲーム2でのパワーが決められるので、必死でタイムをあげよう。



これが、ゲーム1。凍った地面とつよーい向かい風の2重苦を乗り越えて旗までつけばゲーム2にいける

これが、ゲーム2。助走をつけて、向かって来る敵に対当たり。ゲーム1より難しいぞ



ゲーム1をクリアするとゲーム2へ。画面右から来る赤いアイアンマンに正面から体当たりして突き飛ばすゲーム。レンガの外へ押し出されたほうが負けだ。パワーのほかに助走距離の長さが勝負を決める。

ゲーム1でタイムが0になったり、ゲーム2で押し出されたらゲームオーバーだ。

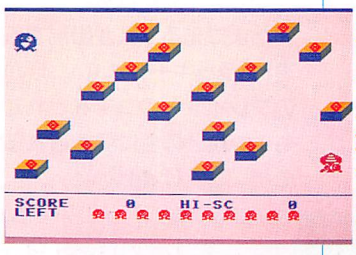
2回目以降からは、敵の赤いアイアンマンもパワーアップしていくぞ。

まっくすくんのあどべんちゃ PART 2

先月号にも登場したまっくすくんがまたまた新しいゲームで登場！

MSX・MSX2 RAM16K
BY 横沢和明
ハーフプログラム38行

リストは81ページ



まん丸のかわいいまっくすくんを操作してブロックの上のサファイアボールをすべて集めよう。新登場の敵キャラ「だんばるくん」から逃げのびることができるか？　だんばるは、しつこいぞ〜！

先月号で掲載した『まっくすくんのあどべんちゃPART 1』、早くも現れた続編がこの『まっくすくんのあどべんちゃPART2』だ。

PART2でもPART1同様、まっくすくんはまん丸のまま。今回の敵キャラは、新登場のだんばるくん、ただひとり。

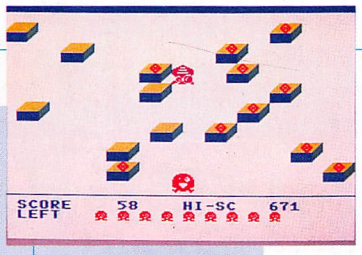
ゲームの目的は、まっくすくんを動かして、画面上のサファイアボールをすべて取っていくこと。

カーソルキーの左右で移動して、スペースキーでジャンプ。ただし、1度ジャンプすると、ブロックや天井など、なにかにぶつかるまで止まらない。

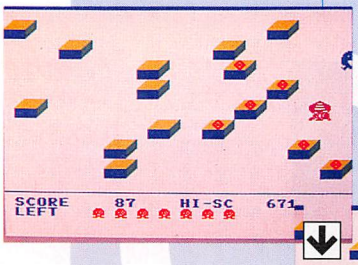
ブロックまたは天井にぶつかると、ジャンプはその場で終わり、まっくすくんは落ちていく。ジャンプの最中や落ちていく途中でも、右や左に動けるので、ブロックからブロックへとうまく渡ろう。

まっくすくんが画面の下まで落ちてしまうと、だんばるがものすごいスピードでやってきて、まっくすくんはワンアウト。まっくすくんが右か左にはみ出ても、だんばるはやってきて、やっぱりまっくすくんはやられてしまう。だんばるって、ほんとうにしつこいのだ。

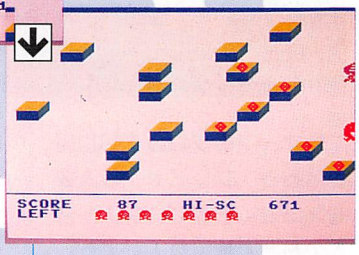
まっくすくんは、1面の初めには10人いる。それ以降では、2面では9人、3面では8人、4面では7人、5面では6人と最初の数が減っていく。全5面をクリアすると「CONGRATULATIONS」と表示されるデモ画面が見られるぞ。



まっくすくんはやられてしまった。落ちていくまっくすくんは真っ赤になってとっても痛々しい



しまったー！　うっかりミスしてしまった。画面の左右にはみ出ると、まっくすくんは動けなくなってしまうのだ。うわーん



ここぞとばかりに、思いっきり早足で来るいやーなだんばるくんは、前回のばぶらあやあほふらいよりいやなやつ

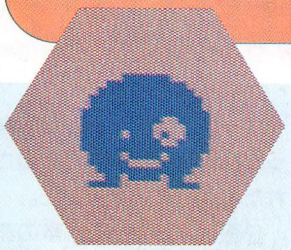
■まっくすくんのコツ

このゲームはなかなかむずかしい。慣れないうちは、10人いても「ひいひい」いいながらクリアできるかできないかという感じ。最初はきっと何度もリプレイ用のスペースキーを押すことだろう。

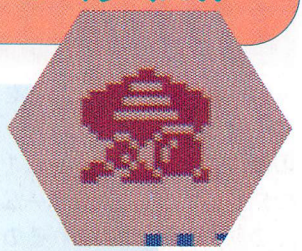
ちょっとコツを紹介しよう。まず、ジャンプは、十分にだんばるをひきつけてからにする。近くに来ると、だんばるは急に速くなったりするので、うまくフェイントをかけながら、だんばるをひっぱりまわすような感じで。

ちょっと見た感じ、Qバートみたいな画面だけど、中身は完全オリジナル。まっくすくんも憎いだんばるもなかなかいいキャラクタになっている。じつは、『まっくすくんのあどべんちゃPART3』も現在制作快調とか。

またまた登場まっくすくん!!

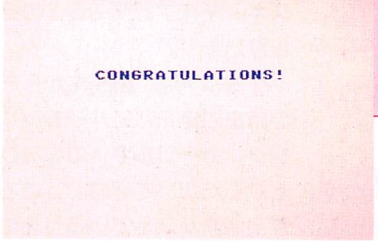


毎度おなじみまたまた登場のまっくすくん。相変わらず丸いけど左右目の大きさが違うのはなぜ？



こいつが、今回登場のいやなやつ、だんばる。こいつの追いかけは相当きついぞ

CONGRATULATIONS!



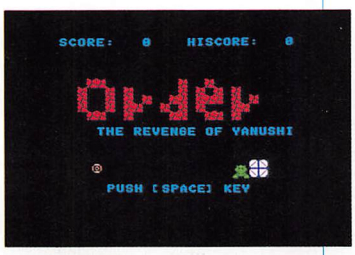
めでたく無事に、5面をクリアできると、まっくすくんをほめたたえてくれるのだ

リストは83ページ

ORDER（オーダー）～家主の逆襲～

押してだめなら引いてみなというわけで荷物を引っぱるパズルです

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
ショートプログラム115行



『うそこばん』の家主に見つかったともゆきくん。部屋のなかをもとどおりにするよう家主におどされてしまった。ブロックを押そうと思ったら今度はブロックを引っ張ることしかできないのだった。

『倉庫番』のパロディ版、『うそこばん』というゲームがプログラムポシェットで人気があった。このゲームは、そのゲームの続編として作られたもの（ただし作者は別人）。『うそこばん』をすべて解いてしまい、多くの金塊を手にして1階まで来た「ともゆきくん」は、そこで家主に見つかってしまった。家主は、迷路を解いた苦労に免じて、金塊はくれるといい、そのかわり荒らしまわった部屋をもとにもどせと脅すのだ。

というわけで、なんとなく頼りない「ともゆきくん」を操作して、ブロックを引っぱって部屋をもとどおりに直していくゲームだ。

●引っ張ることしかできない

カーソルキーで、4方向にともゆきくんを動かして、スペースキーでブロックにひもをかけて引っ張って運ぶ。

ブロックにひもをかけるときは、そのまわりに行き、スペースキーを押せばOK。うまくかからなかったら、もう1度スペースキーを押そう。

ブロックがいくつかくっついているときは何回かスペースキーを押せば自然に切り換わっていく。ブロックにつけたひもをはずしたいときは、もう1度スペースキーを押すか、ともゆきくんの向いていない方向へ移動しよう。

基本的な目的とは、各面に置かれているいくつかのブロックを、ブロックと同じ数だけある「◎」のところまで運ぶこと。ブロックを所定の位置に持っていくと得点は10点。ただし、ブロックはいっさい押すことはできない。すべて、ひもをかけて引いて動かすのだ。

ブロックは「◎」のところと重なると壁になって、動かなくなる。うまく順番を考えないと解けなくなってしまう。

失敗して解けないことがわかったら、F1キーでギブアップできる。そのかわり、ギブアップすると得点から30点引かれてしまうぞ。

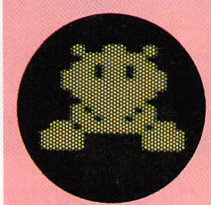
面数は、全部で11面。制限時間は各面とも500秒。それを越えるとゲームオーバーになり、オープニング画面にもどってしまう。あまり失敗ばかりしてギブアップが多いと、点数がマイナスになって、やっぱりゲームオーバーになってしまうのだ。

●楽しいデモ画面

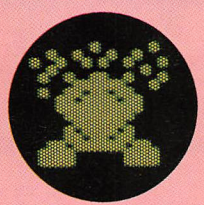
このゲームでは、ふんだんにデモ画面が入っている。スタートでは、ともゆきくんがひもを使ってゲーム画面まで登ったり、面クリアではわ～いという感じで喜んだり、ギブアップでは泣いてしまったり……。全面クリアしたときもちゃんとデモ画面がある。

ところで、じつは、このゲームには「面セレクト」機能がついている。タイトル画面が現れたとき、すかさずそこでESCキーを押そう。画面の中央に数字が出て、カーソルキーで面数が選べるようになるのだ。

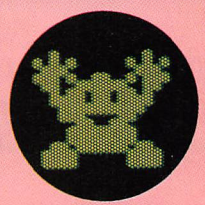
ともゆきくん



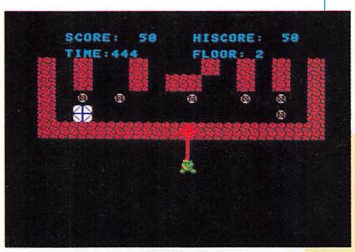
これが、普段のともゆきくん。あんまり、頼りになりそうにない



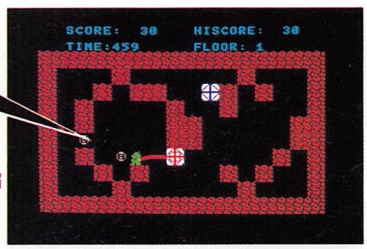
ギブアップしたときなどに出てくるともゆきくん。泣いている



面クリアしたときなどに出てくるともゆきくん。ばんざいをする



各面が始まるまえにともゆきくん自身が画面を引っぱってきてくれる。こまかいデモがいっぱいだ



しゃくとり虫のように伸び縮みしながらブロックを運んでいくともゆきくん

全面クリアすると……

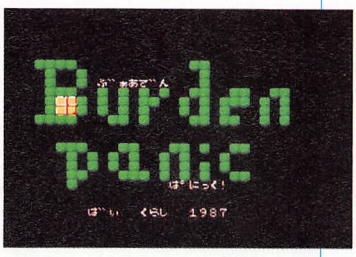
全部で11面ある面をすべて解くと最後のデモ画面が見られる。ともゆきくんもばんざいしてくれるのだ。がんばって11面全部を解こう！

ぶぁあでん ぱにっく
BURDEN PANIC

風船で荷物を運ぶ、きれいなほのぼのグラフィックのパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY Y. Kurashi
本格プログラム156行

リストは86ページ



トラックの運転手のかわいいウイングキャットが繰り広げる、メルヘンチックなパズルゲーム。きれいな画面としっかりとしたゲーム性の全25面を十分味わってほしい。最後は表彰状のおまけ付き。

羽の生えた猫ウイングキャットはトラックの運転手。配達の途中、近道をしようとして死神のすむ洞窟に荷物を落としてきてしまった。荷物に風船をつけて、なんとかトラックに積みこまなくっちゃ！

各面のスタートはトリガー1（Aボタンのほう）またはスペースキーを押すこと。

ウイングキャットは、ジョイスティック（またはカーソルキー）で4方向に動き、トリガー1（またはスペースキー＋カーソルキーの右）で右側に風船が出る。左側も同じく、トリガー2（またはスペースキー＋カーソルキーの左）だ。この風船を荷物につけると、荷物をつりさげられる。

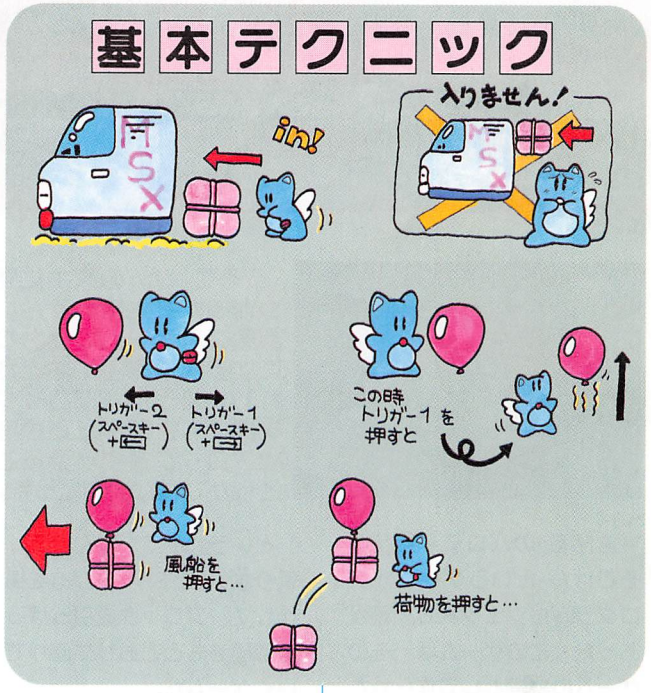
風船に向かって風船を出すのと同じ操作をすれば風船が上に上がる。そのとき、荷物がくっついていれば当然荷物も上に上がるわけだ。

風船付きの荷物を動かすときは風船を押していけば空中を移動させることもできる。

このへんの操作はちょっと複雑なので、イラストをよく見て研究してほしい。

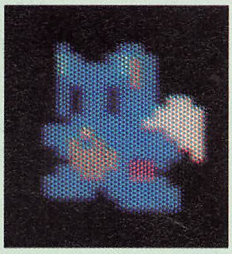
各洞窟とも死神が1人ずついて、ウイングキャットのジャマをする。死神は左右にしか動かないけど、風船を割るやっかいなやつだ。岩も左右に押して動かすことができるので、うまく利用すると死神をやっつけられるのだ。

死神にさわるとウイングキャットは1匹アウト。また、不幸にも取り返しのつかなくなったときは、F1キーでギブアップ。3匹のウイングキャットが全員いなくなるとゲームオーバーだ。トリガー1（またはスペースキー＋カーソルキーの右）を押して、コンティニュープレイしながら全25面クリアを目指せ！



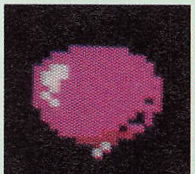
キャラクタがかわいくて、画面がきれいで、いうことなし

登場キャラクタ

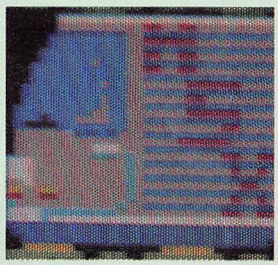


主人公のウイングキャットとトラックの運転手とはねえ

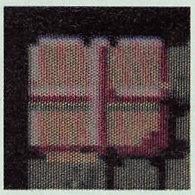
これが雲にのった死神だ。死神にしてはちょっとかわいいような気がする



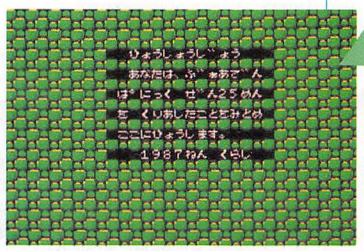
これが荷物を持ち上げる不思議な風船。まっくすくんみたいにまあるいのだ



これは、ウィングキャットくんのトラック。MSXだって



これが問題の荷物。これを全部回収しなければならない。中身はなんだろう



ひょうしょうじょう

全25面をクリアすると表彰状をくれるのだ。25面全部となるとかなりながいぞ。キミもこの画面が見られるかな

プログラムファンの王国

ファンダム

どんなに暑くてもプログラムがあれば夏も涼しい！（んなことないって！）

解説の読み方

ファンダムプログラム

1画面プログラムの解説

1画面プログラムのなかには下の規則に従って特に詳しく解説してあるものがあります。

①プログラム中の"：″は解説ではすべて"／″に対応しています。逆に改行してあっても"／″のない部分は"：″で区切られていません。

②IF文の解説には頭に"◇″をつけ、IF文内の条件を【 】で囲っています。また、then（条件にあっている場合）、else（条件にはずれている場合）はそれぞれ改行して「」でくくっています。

③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。

④解説文中ではテキスト画面の座標は〈X，Y〉、グラフィック画面の座標は〈X，Y〉というふうにカッコの形で区別しています。

⑤解説文中で、例えば"スプライトO″と書いてあるものは、スプライトパターン番号Oを略したものです。

⑥変数名を表すときはそのまま（例：I）、変数の値を表すときは［ ］で囲っています（例：［I］）。

⑦解説文中で"※1″などがついている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。

⑧LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文（＝）は「〈変数名〉←」などと表します。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。（住所は右のQ&Aボックス参照）

①RAMの容量が自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記（電話での質問の場合は月〜金の平日16時〜18時。☎(03)431-1627。その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください）。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望のものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。応募は官製はがきで、アンケートの答え、住所・年令・電話番号、希望のプログラムを明記して、「ファンダム・アンケート係」まで。住所はQ&Aボックスと同じです。

Q&Aボックス

プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラムで興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。誌上でお答えします。

官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年令を書いて、

〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN Q&Aボックスまで。

※質問の採用者には記念品をさしあげます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる！●自分のプログラムがROMカートリッジになる！

●おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラム熱烈、大募集！

MSX・FANでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。ビギナーも、ベテランもどしどしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。

・1画面プログラム……1画面の表示限界（40桁×24行）以内に入る短いプログラム（1行でも3行でもおもしろければOK）

・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム

・ショートプログラム……100行前後のプログラム

・本格プログラム……長くても本格的な出来ばえのプログラム

投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁！ 盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはご遠慮ください。

②必ずテープかディスクで 必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。

③詳しい説明の手紙を 応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年令（学年）・電話番号

(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明

(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き

(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ。出版社名や年・月号、ページも明記してください。

④封筒の書き方 表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。あて先はQ&Aボックスと同じです。

※なお採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

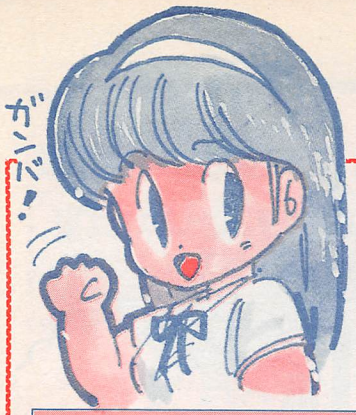
※採用プログラムは徳間書店発行の『テクノポリス』に掲載される場合もあります。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカートリッジ化してさしあげます。

THE LINKSでプログラムのダウンロードサービス！

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。



Q&Aボックス

アマチュア・プログラマになりたての人に贈るQ&A。マニュアル読んでもわからないことがあったら、ハガキでどんどん質問しよう。

コントロールキャラクタって？

Q プログラムを作っていて不思議に思ったことがあります。キャラクタコードの&H００から&H１Ｆは何のためにあるのでしょうか。マニュアルでは「コントロールキャラクタ」というものがここにあるらしいのですが。これはいったい何なのですか。（新潟県／杉沢武俊・11才）

A コントロールキャラクタとは目に見える文字ではなく、画面などを制御する作用を持つものです。

その作用とは、カーソルの移動、画面上でのキャラクタや文字列の削除などです。これらはふつうカーソルキーやCLSキー、DELキーなどのキーでおこなわれますが、コントロールキャラクタを使えばプログラム中で同じことができます。

たとえば、キャラクタコードの&HＯC(10進数の12)には画面クリア、つまりCLSの作用を持つコントロールキャラクタが置かれています。

PRINT　CHR$(１２)

と打ちこんで、リターンキーを押してください。画面上の文字が消えてしまったでしょう。

このように、「コントロールキャラクタをプリントする」ということは、そのコントロールキャラクタの持つ作用を働かせるということになるのです。

BASICプログラムのなかでも同じようにCHR$(　)を使ってコントロールキャラクタを使うことができます。

MSXでは、キャラクタコード&HＯＯから&Ｈ１Ｆ(10進数の0から31)、そして&Ｈ７Ｆ(10進数の127)にもコントロールキャラクタが割りあてられています。CHR$(　)のなかに、そのキャラクタコードを入れればふつうの文字と同じように扱えて、しかもPRINTしたときにはその作用が働くというおもしろいことが起こるわけです。

キーボードからも入力できる

また、CTRLキーを押しながら特定の文字キーを押すと、コントロールキャラクタが直接MSXに入力されたことになり、PRINT CHR$……としたときと同じ作用が起こります。例外は&H7Fのコントロールキャラクタで、これはDELキーでしか入力できません。

CLSやRETURN、カーソル移動などのとくによく使用するものには専用のキーがあるわけですが、なかには「カーソル以降の文字を消す」など、専用キーのない機能もあります。これらの機能は、プログラムを作る上でも有益なものです。とくに、CTRL+E、Uといった削除のキャラクタ、CTRL+B、F、Nのようなカーソルの移動に関するキャラクタはおぼえておいても決して損はないと思います。

2×2文字の大きなキャラクタ

最後にかんたんな例をあげておきましょう。

よく使われる方法ですが、ここでは4つの文字を組み合わせて1つのキャラクタのように扱う方法を紹介します。たとえば、

C$="ＡＢ"+ＣＨＲ$(３１)+ＣＨＲ$(２９)+ＣＨＲ$(２９)+"ＣＤ"

と打ちこんでリターンキーを押してください。そのあとで、

PRINT　C$

とすれば、2文字ずつ上下にきれいにならんで表示されます。

CHR$(31)はカーソルを1行下に、CHR$(29)はカーソルを1文字左に動かすコントロールキャラクタです。この例ではコントロールキャラクタを文字列の中に埋めこむことによって、C$を表示したときに4文字が2×2にならぶようにしているわけです。

さてこのキャラクタ(C$の中身)を動かすにはどうしたらよいでしょう。これは1文字のテキストキャラクタやスプライトを動かすことよりはちょっと複雑になります。そのプログラムが左下のリスト。このプログラムでは表示するキャラクタと同じ大きさの消去用のキャラクタを定義しておいて、キャラクタが移動するときに消去用キャラクタを重ねて、そのまえにあったキャラクタを消しているのです。かんたんなプログラムなので研究してみてください。

VRAMをいじくってキャラクタパターンをかっこよく定義してやれば、1文字8×8ドットの4文字分、つまり16×16ドットのキャラクタをプログラムで操作できることになります。さらにもっと大きなキャラクタを作ることもそうむずかしくはないでしょう。

```
10 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:WIDTH 40:KEYOFF
20 X=20:Y=12:M$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(2
9):C$="AB"+M$+"CD":D$="  "+M$+"  "
30 LOCATE X,Y:PRINT C$;
40 S=STICK(0):IF S=0 THEN 40
50 LOCATE X,Y:PRINT D$;
60 X=X-(X>0)*(S=7)+(X<37)*(S=3)
70 Y=Y-(Y>0)*(S=1)+(Y<22)*(S=5)
80 GOTO 30
```

■2×2文字のテキストキャラクタを動かすプログラム

コントロールキャラクタ	機　能	対応キー
CHR$(2)	カーソルを直前の語の先頭へ移動	CTRL+B
CHR$(5)	その行のカーソル以降を削除	CTRL+E
CHR$(6)	カーソルを次の語の先頭へ移動	CTRL+F
CHR$(12)	CLSと同じ	CTRL+L、CLS
CHR$(14)	カーソルを行末へ移動	CTRL+N
CHR$(21)	カーソルのある行を画面から削除	CTRL+U
CHR$(28)	カーソルを右へ移動	CTRL+¥、→
CHR$(29)	カーソルを左へ移動	CTRL+]、←
CHR$(30)	カーソルを上へ移動	CTRL+^、↑
CHR$(31)	カーソルを下へ移動	CTRL+_、↓
CHR$(127)	カーソルの指す文字を削除	DEL

■コントロールキャラクタの一部(本文に出てきたもののみ)

ぼ〜る

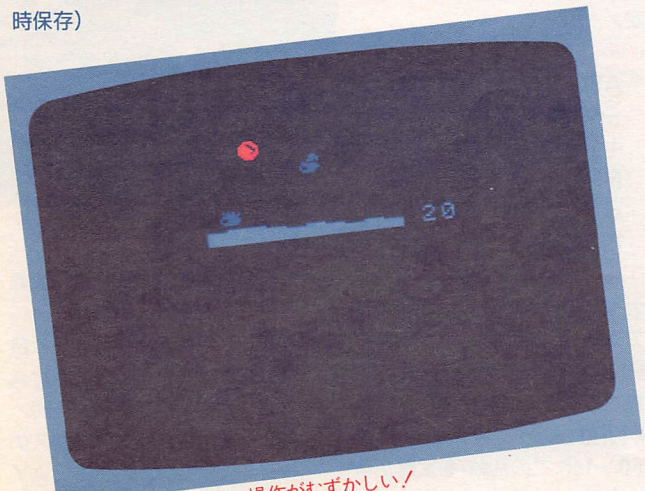
RAM8K
MSX MSX2

遊び方は62ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:CLEAR999:WIDTH26:KEYOFF:CO
LOR3,1,4:DEFINTA-Z:ONSPRITEGOSUB7
2 FORI=0TO7:FORJ=0TO7:VPOKE768+I*8+J,-(I
<J)*255:NEXTJ,I:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,
VAL("&H"+MID$("0000543D7E9F9F7E0E0F1D407
E9F9E7C3C66F3F9FDFB7E3C",I*2+1,2)):NEXT
3 CLS:A$=STRING$(30,103)+"a":FORI=0TO168
:R=RND(-TIME)*2:P=P-(R=1ANDP<7)+(R=0ANDP
>0):A$=A$+CHR$(96+P):NEXT:A$=A$+"iiiiiii
iiii":A=29:K=0:P(0)=0:P(1)=0:SPRITEON
4 LOCATE8,10:S=STICK(0):C=(S=7)-(S=3):A=
A+C:V=VPEEK(6477)-96:IFV=9THENPRINT"CLEA
R":GOTO7ELSEIFK<>0THENK=K+2:B=B+K:IFB>72
+VTHENB=B-K:K=0ELSEELSEIFV=7THEN7ELSEB=7
2+V:IFSTRIG(0)THENK=-13:PLAY"V9O5C9O6B2
5 FORI=0TO1:P(I)=P(I)-C*8-2-2*I:IFP(I)<0
THENP(I)=72ELSEIFP(I)>72THENP(I)=0
6 PUTSPRITEI,(P(I)+88,76*I-(I=0)*VPEEK(6
475+(P(I)+4)¥8)-26),7,I:NEXT:PUTSPRITE2,
(104,B),9:PRINTMID$(A$,A,10)A-29:GOTO4
7 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SPRI
TEOFF:IFSTICK(0)=5THEN3ELSE7
```

変数の意味

I、J……ループ用
B……ボールのY座標(スプライト)
A……背景のスクロール用
R……背景の計算用(乱数の一時保存)
P(n)……敵の位置
C……ボールの移動用
S……キー入力用
K……ジャンプ用
V……ゲームオーバー、面クリアなどの判定用
A$……PCG定義用(背景)



↑腹立たしいほどキー操作がむずかしい!

かるさのいいわけ、それは青春!

BY TEIJIRO

だんだん イラストが
へたになっていく
TEIJIRO だぜっ!?

ごめんね、ごめんね。かるい作品で。あー、時間がでんでんないんだもん。多忙な大学生活だぜっ。でもねっ、でもねっ、次回はすごい作品を作る予定だからTEIJIROをわすれないでね。だってだってだってだって、青春ってまぶしいもんっ!

プログラム解説

1初期設定1 ■■■

●画面モードの初期設定●変数の初期化●カラー設定●変数を原則として整数型に●ゲームオーバー判定用スプライト割りこみの定義

2初期設定2 ■■■

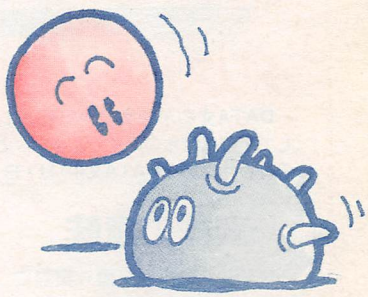
●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義

3初期設定3 ■■■

●背景データの初期化●乱数を初期化しながら背景を表示●ゴール背景データにゴールデータを付け加える●変数の初期化●スプライト割りこみ始動

4ボールの移動1 ■■

●キー入力によりボールを動かす●ゲームオーバー、面クリアなどの判定処理●音を出す



5敵の移動処理 ■■■

●敵の位置の計算

6ボール、背景、敵の表示 ■■■

●敵を表示●ボールを表示●背景を表示●4行へ飛ぶ

7ゲームオーバー処理

●スプライトを消す●スプライト割りこみ禁止●リプレイ処理

アレスト

ARREST

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は62ページにあります

```
1 SCREEN1:KEYOFF:COLOR8,1,1:WIDTH32:DEFI
NTA-Z:FORI=0TO4:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEX
T:LOCATE5,0:PRINT"SCORE"S:DEFFNC(P,Q,F)=
P-SGN(Q*2-P)*F:DEFFND=RND(-TIME)*20:Z=10
:R=Z:X=18:Y=9:A=30:B=20:A$="●"+CHR$(27)+
"L":PLAY"V15L16":DATA♥けけスロけ・B,00×わわ×00
2 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB5:T=-(T+1)*(T<50
+R):F=1+(T>25+R/2)*2:A=FNC(A,X,F):B=FNC(
B,Y,F):LOCATEL,1:K=STICK(0):X=X+(K>5)-(K
>1ANDK<5):Y=Y+(K=1ORK=2ORK=8)-(K>3ANDK<7
):IFX<0ORX>31ORY<0ORY>21THENX=15:Y=Z
3 L=RND(1)*31:PRINTA$:PUTSPRITE0,(X*8,Y*
8),15:IFVPEEK(6144+X+Y*32)=133THEN6ELSEI
FA>62ORA<0ORB>42ORB<0THENA=FND+18:B=20
4 PUTSPRITE1,(A*4,B*4),11,3+(F>0)*2+TMOD
2:SOUND2,ABS(X-A+Y-B)*2:SOUND3,F+2:SOUND
9,16:SOUND12,2+F:SOUND13,14:GOTO2
5 SPRITEOFF:IFF=1THENS=S+5:LOCATE10,0:PR
INTS:PLAY"O4CEG":A=FND+18:B=20:R=FND-9:G
OTO4
6 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":SOUND9,0:
PLAY"O3CCGFDC2":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:RUN:DATA×0×××0×,$Jあけ]%ぅr,Nあ、コけぅR$
```

BY GEN けっしてひとりでやらないでください

こんばんは。玄です。このプログラムは今年の正月に作ったものです。3月に手直しを加え、5月はじめに投稿。そして、今これを書いているのが6月3日。プログラムポシェット時代には半年たたないと「さいよー通知」がこないという話も聞いたけど、時代は変わりつつあるよーですね。ところで、このプログラム、けっしてひとりでやらないでください。2、3人でわいわいしながらすると異様に燃え、かつ笑えます。それではみなさん、縁があったら、また！

➔リストを打ちこむまえの重要注意

DATA文のかな文字や記号は1つ1つ注意して正確に打ちこんでください。とくに、1行の終わりにあるDATA文中「け・B」の「・」は50音かな配列キーボードではかなモードでSHIFT+〔ん〕、JIS配列キーボードではかなモードでSHIFT+〔め〕です。

変数の意味

X，Y……自機の座標⇨実際にはそれぞれ×8して使用(スプライト)
A，B……敵機の座標⇨実際にはそれぞれ×4して使用(スプライト)
F……敵変身用フラグ(1＝通常のとき、−1＝パワーアップのとき)
T……敵変身用タイマー
R……敵変身用乱数
S……スコア
A$……スプライトデータ読みこみおよび隕石(いんせき)キャラクタ＋エスケープシーケンス用※1
K……キー入力用
L……隕石のX座標
I……ループ用
Z……自機がワープするときのY座標および敵機変身用乱数の初期値用

プログラム解説

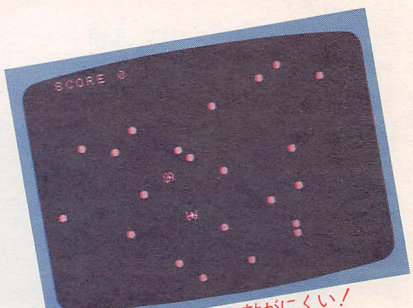
1初期設定

```
1 SCREEN1:KEYOFF:COLOR8,1,1:WIDTH32:DEFI
NTA-Z:FORI=0TO4:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEX
T:LOCATE5,0:PRINT"SCORE"S:DEFFNC(P,Q,F)=
P-SGN(Q*2-P)*F:DEFFND=RND(-TIME)*20:Z=10
:R=Z:X=18:Y=9:A=30:B=20:A$="●"+CHR$(27)+
"L":PLAY"V15L16":DATA♥けけスロけ・B,00×わわ×00
```

画面モード→32桁×24行／ファンクション表示を消す／画面の前景色→赤、背景色と周辺色→黒／画面に表示する桁数→32桁／原則として変数を整数型に設定／

①ループ開始(I＝0〜4)
A$←スプライトパターンデータ／スプライト〔I〕←各キャラクタのパターン(0＝自機、1・2＝通常の敵機、3・4＝パワーアップしたときの敵機)／

①ループ閉じ／
カーソル位置→(5，0)／スコア表示／ユーザー定義関数FNCに敵機座標の計算式を定義する※2／ユーザー定義関数FNDにワープ座標の計算式(0〜19までの乱数)を定義する／自機ワープ時のY座標および



↑コロコロ変わる敵がにくい！

敵機変身用乱数の初期値用変数Z←10／敵機変身用乱数R←〔Z〕／自機X座標X←18／自機Y座標Y←9／敵機X座標A←30／敵機Y座標B←20／A$←隕石キャラクタ＋エスケープシーケンス※1／PLAY文の初期化／スプライトデータ

〈いじわるファンクションコール／その1〉このコーナーでは、ファンダム掲載リストのフォローなどを含めてプログラムに関することを、わたくしことゞいじわるカミーユ〟がお届けするコーナーです。まずは先月号のフォローから、そして、かんたんなエラーメッセージの読み方や対処の仕方などを説明していきます。「質問電話をかけよう」と思うまえに、ここを読んだりマニュアルを見たりしてもう1度確かめてみてください。(つづく)

②座標処理、敵変身判定等

```
2 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB5:T=-(T+1)*(T<5Ø
+R):F=1+(T>25+R/2)*2:A=FNC(A,X,F):B=FNC(
B,Y,F):LOCATEL,1:K=STICK(Ø):X=X+(K>5)-(K
>1ANDK<5):Y=Y+(K=1ORK=2ORK=8)-(K>3ANDK<7
):IFX<ØORX>31ORY<ØORY>21THENX=15:Y=Z
```

スプライト衝突時の割りこみ許可/スプライト衝突時に5行への割りこみを定義する/敵機変身用タイマーT←T+1(Tが50+Rより大きいとき)、0(同じく以下のとき)/敵変身用フラグF←−1(Tが25+R÷2より大きいとき)、1(同じく小さいとき)/敵機のX座標Aに(自機X座標Xの2倍から[A]を引いた差が負のとき)[F]を加え、(同じく0のとき)0を加え、(同じく正のとき)[F]を引く※2/敵機のY座標Bに(自機のY座標Yの2倍から[B]を引いたときの差の値が負のとき)[F]を引き、(同じく0のとき)0を加え、(同じく正のとき)[F]を加える※2/カーソル位置→(L, 1)(隕石の表示座標)/変数K←カーソルキー入力/自機のX座標Xに(Kが5より大きいとき)−1を加え、(同じく1より大きく5より小さいとき)1を加える/自機のY座標Yに(Kが1、2、8のいずれかのとき)−1を加え、(同じく3より大きく7より小さいとき)+1を加える/

◇自機のワープ判定【条件:自機のX座標Xが0より小さい、同じく31より大きい、自機のY座標Yが0より小さい、同じく21より大きいの条件のうち最低1つを満たす】⇨

「then:X←15 /Y←Z (=10)」

③自機、隕石表示・隕石との接触判定

```
3 L=RND(1)*31:PRINTA$:PUTSPRITEØ,(X*8,Y*
8),15:IFVPEEK(6144+X+Y*32)=133THEN6ELSEI
FA>62ORA<ØORB>42ORB<ØTHENA=FND+18:B=2Ø
```

隕石のX座標L←0〜30の乱数/隕石表示および下スクロール/自機を白で表示/

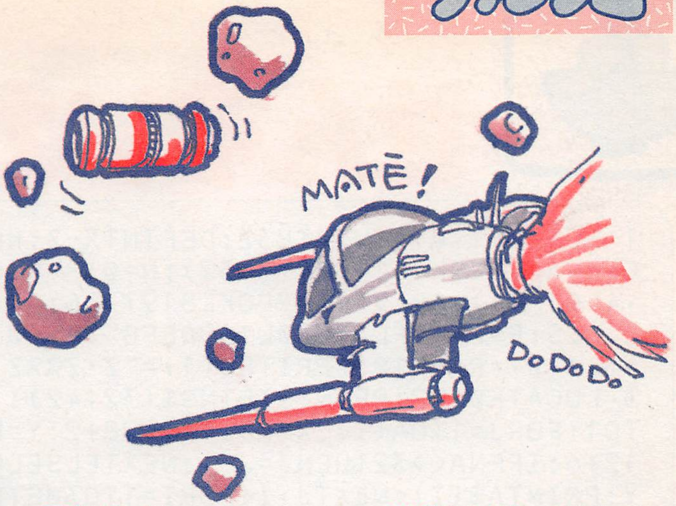
◇隕石との接触判定【条件:自機のいる位置のキャラクタのキャラクタコードが133(●)】⇨

「then:6行へ飛ぶ」

「else:

◇敵機のワープ判定【条件:敵機のX座標Aが62より大きい、同じく0より小さい、敵機のY座標Bが42より大きい、同じく0より小さいの条件のうち最低1つを満たす】⇨

「then:A←18〜37の乱数/B←20」」



④敵機表示・効果音発生

```
4 PUTSPRITE1,(A*4,B*4),11,3+(F>Ø)*2+TMOD
2:SOUND2,ABS(X-A+Y-B)*2:SOUND3,F+2:SOUND
9,16:SOUND12,2+F:SOUND13,14:GOTO2
```

敵機を紫で表示※3/PSGのレジスタ2(チャンネルBの周波数の大まかな設定)←(X−A+Y−B)×2※4/PSGのレジスタ3(チャンネルBの周波数の細かな設定)←F+2/PSGのレジスタ9(チャンネルBの音量)←16(エンベロープモード)/PSGのレジスタ12(エンベロープ周期)←2+F/PSGのレジスタ13(エンベロープ波形)←14(三角波)/2行へ飛ぶ/

⑤敵機との接触処理

```
5 SPRITEOFF:IFF=1THENS=S+5:LOCATE1Ø,Ø:PR
INTS:PLAY"O4CEG":A=FND+18:B=2Ø:R=FND-9:G
OTO4
```

スプライト衝突時の割りこみ禁止/

◇接触した敵機の判定【条件:敵変身用フラグFが1】⇨

「then:スコアSに5を加える/カーソル位置→(10, 0)/スコア表示/効果音発生/敵機のX座標A←18〜37の乱数/敵機のY座標B←20/敵機変身用乱数R←−9〜10の乱数/4行へ飛ぶ」

⑥ゲームオーバー処理

```
6 LOCATE1Ø,1Ø:PRINT"GAME OVER":SOUND9,Ø:
PLAY"O3CCGFDC2":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NE
XT:RUN:DATAxØxxxxØx,$J&#]%¬r,N&,コ#¬R$
```

カーソル位置→(10, 10)/メッセージ表示/PSGのレジスタ9(チャンネルBの音量)←0(音停止)/効果音発生/

②ループ開始(I=0〜1)

I←1(スペースが押されたとき)、0(スペースが押されないとき)/

②ループ閉じ/

RUN/スプライトデータ

※1 隕石を表示すると同時に隕石より下の行を1行下にスクロールさせている。
※2 この式は、敵機の座標増分を計算している。関数の返す値は使用されている敵変身用フラグFにより制御されており、F=+1(通常状態)のとき、自機から逃げ、F=−1(パワーアップ状態)のとき、自機を追いかけるようになっている。
※3 敵機のパターンは、両状態とも2パターン、計4パターン持っており、敵機の状態およびTMOD2の結果により、2パターンを交互に表示している。
※4 ここではSOUND文を使って、自分と敵の座標の相互関係に応じて効果音を変化させている。

〈いじわるファンクションコール/その2・7月号のフォロー①〉「THE LONG LINE」で1部リストが間違っていました(編集部で手直しをした際のミスです。ごめんなさい)。掲載リストのままだと敵が弾を撃ってこないので90ページ・VOL2の410行の次の赤い部分を修正してください。(つづく)

```
41Ø IFM=ØANDW=<4ANDINT(RND(1)*3)=1THEN42ØELSE44Ø
```

せんすいかん

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は63ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:DEFINTX-Z:KEYOFF:D
EFFNA=VPEEK(6144+X+Y*32):H=0:S=0:COLOR15
,4,0:A(1)=10:V=40:VPOKE8197,36:A$(1)="$"
2 CLS:R=R+1:PLAY"S0L16CDEFG":A$(0)="*":H
=0:A(0)=R*5+10:SPRITE$(1)="Z・ZZZZ・Z"
3 LOCATE0,22:PRINTSTRING$(32,42);:FORI=0
TO1:FORJ=1TOA(I):X=RND(1)*28+2:Y=RND(1)*
12+6:IFFNA<>32THENJ=J-1:NEXTELSELOCATEX,
Y:PRINTA$(I):NEXTJ,I:FORI=1TO30STEP2:LOC
ATEI,RND(1)*4+1:PRINT"●":NEXT:X=15:Y=21
4 SPRITE$(0)=CHR$(12)+CHR$(8)+"く$■■~"+CH
R$(24):SOUND7,252:SOUND8,16:SOUND9,13:SO
UND12,90:SOUND13,8:SOUND1,16:SOUND2,0
5 V=-V:VPOKE8196,204+V:T=STICK(0):H=H+(S
TRIG(0)*H):X=X-(T=3)+(T=7):X=X-(X=0)+(X=
31):Y=Y+(H=0)-(H=1):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8)
,7,0:H=SGN(H-(FNA=133)):S=S-(FNA=36):B=-
(FNA=133ORFNA=36):SOUND2,B*56:LOCATEX,Y:
PRINTCHR$(B*32):LOCATE13,24:PRINTS"てん";
6 PUTSPRITE1,(8,0),9,0:D=Y*8:IFFNA=42THE
N7ELSEIFS=10*RTHEN2ELSEIFY=0THENFORI=2TO
X-1:LOCATEI,0:PRINT"_":BEEP:NEXTELSE5
7 PUTSPRITE0,(X*8,D),6,1:PLAY"SOL8GFEDC4
":FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
```

➔2行の終わりに出てくる「・」は、72ページの「リストを打ちこむまえの重要注意」を参照して入力してください。

➔リストを打ちこむまえの重要注意

4行にある"■"は、カーソルキーのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR$(255)

と打ちこんで、リターンキーを押してください。F1キーで"■"が打ちこめるようになります。

変数の意味

X……潜水艦のX座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
Y……潜水艦のY座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
H……潜水艦の上昇下降
FNA……潜水艦と重なっているキャラクタのキャラクタコード
A(0)……＊の個数
A(1)……$の個数
R……面数
S……得点
T……キー入力用
V……$の色切り換え用
A$(n)……画面作成用キャラクタ(0＝＊、1＝$)
D……爆発パターンを表示するときのY座標(スプライト)
I, J……ループ用

プログラム解説

1初期設定1 ■■■
●画面モードの初期設定●変数の設定●ユーザー定義関数の定義

2初期設定2 ■■■
●キャラクタの設定●スプライト定義

3画面作成 ■■■
●「$」、「＊」、「●」の表示●潜水艦の座標初期化

4初期設定3 ■■■
●スプライト定義●効果音の設定

5潜水艦の移動 ■■■
●キー入力●潜水艦の移動と表示●スコアの表示

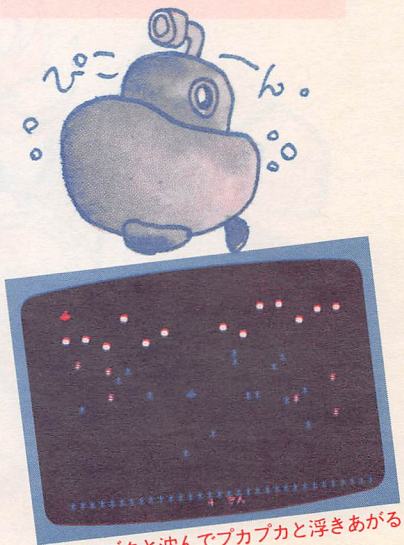
6クリアの判定 ■■■
●敵の表示●面クリアの判定●敵の攻撃

7ゲームオーバー ■■■
●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

BY SHO

ぼくの家にはMSXのほかにP6mkIIがある

ぼくは神戸に住む中学2年の少年であります。ぼくの家にはMSXのほかにNECのPC-6001mkIIという「あわわ」としゃべることのできるパソコンがあります。しかし、このP6mkII、最近市販ソフトが落ち目になってきたうえにポシェットが休刊になってしまったので今では悲惨にもホコリをかぶっています。そんなP6mkIIを見て、ぼくは心からポシェットの復活を願うのでありました(多分無理だろう……)。P.S.このゲームは、ロードするまえに1度リセットしないと、まともな音がでなくなる場合があります。



↑プクプクと沈んでプカプカと浮きあがる

〈いじわるファンクションコール／その3・7月号のフォロー②〉そのほかにもリスト自体の誤りではないのですが、説明文に誤りがありました。P.91の「リストを打ちこむまえの注意とプログラムテープ(ディスク)の作り方」の「・ディスクからロードする場合」の説明中、「まず、リスト・VOL1　90行〜」の「90行」は「920行」の誤りです。ディスクで遊ぼうとした方々、どうもすみませんでした。(つづく)

the かるた

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は63ページにあります

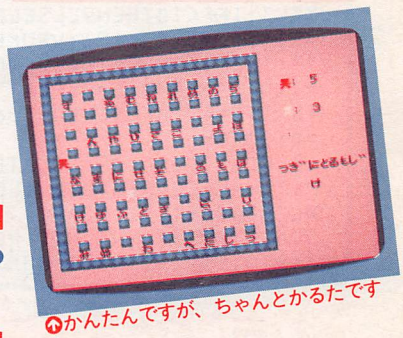
```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:
COLOR1,10,4:VPOKE8208,60:PRINT:FORI=0TO2
0:PRINT" "+STRING$(21,"♦"):NEXT:FORI=1TO
10:FORJ=2TO20:LOCATEJ,I*2:PRINT" ":LOCAT
EI*2,J:PRINT" ":NEXTJ,I:X=2:Y=2:V=20
20 FORI=1TO45:FORJ=0TO1:L=RND(-TIME)*45:
L$=CHR$(145+L-(L>14)*64):J=-(INSTR(A$,L$
)=0):NEXT:A$=A$+L$:NEXT:W=2:FORI=1TO5:FO
RJ=1TO9:LOCATEJ*2+1,I*4:PRINTMID$(A$,I*9
+J-9,1):NEXTJ,I:SPRITE$(0)="~~~<■<fテ"
30 PUTSPRITE2,(192,32),6,0:PUTSPRITE3,(1
92,56),15,0:LOCATE25,4:PRINTUSING":##";M
:LOCATE25,7:PRINTUSING":##";N:LOCATE23,1
3:PRINT"つき〝にとるもし〝":LOCATE26,15:PRINTCHR$
(145+K-(K>14)*64):K=K+1:IFK>45THENLOCATE
26,5-(N>M)*3:PRINT"Win!":END
40 H=0:F=0:C=X:D=Y:GOSUB50:X=C:Y=D:M=M+G
:H=G:F=1:C=V:D=W:GOSUB50:V=C:W=D:N=N+G:I
FH+GTHEN30ELSE40
50 G=0:S=STICK(F):A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-
(S=5):C=C+A:D=D+B:E=VPEEK(6144+C+D*32):I
FE=VPEEK(6650)THENLOCATEC,D:PRINT" ":G=1
:BEEPELSEIFE<>32THENC=C-A:D=D-B
60 PUTSPRITEF,(C*8,D*8),6+F*9,0:RETURN
```

◆20行の終わり近くにある「■」は74ページの「リストを打ちこむまえの重要注意」を参照して入力してください。

BY つっちい

思わず……

こんにちは、つっちいです。2度目の採用、ありがとうございます。ところで、このゲームは2人用なので、ゲーム中に「みつけ」とか「横取りすんな！」、「おれのもんだ」、「きたねぇ」、「このやろ、どけ」など、思わず叫んでしまうかもしれません(実際、ぼくがそうだった)。では、また会いましょう。



◆かんたんですが、ちゃんとかるたです

変数の意味

X、Y……赤プレイヤーの座標
M……赤プレイヤーのスコア
V、W……白プレイヤーの座標
N……白プレイヤーのスコア
I、J……ループ用
C、D……プレイヤーの座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
A、B……プレイヤー座標増分
L、L$、A$……画面作成用
K……文字表示用
G、H……スコア用
S……キー入力用
F……プレイヤー表示用フラグ(0＝赤、1＝白)

プログラム解説

10初期設定1 ■■■
●画面モード初期設定●変数の初期化●カラー設定●画面表示

20初期設定2 ■■■
●乱数を初期化して文字表示●スプライトパターン定義

30初期設定3 ■■■
●スコアの表示●取る文字の表示●ゲームエンド処理

40スコア処理 ■■■
●赤プレイヤー用変数初期化●赤プレイヤー用スコア処理●白プレイヤー用変数初期化●白プレイヤー用スコア処理

50画面処理サブ1 ■
●各プレイヤーを動かす●文字を取ったあとの処理

60画面処理サブ2 ■
●プレイヤーの表示

リプレイ機能もつけましょねの改造法

このゲームにはリプレイ機能がありません。次の改造をすればスペースキーでリプレイできるようになります。
①30行の最後、：ENDを：GOTO 80 に変更。
②下のリスト(80行)を新たに付け加える。

```
80 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

〈いじわるファンクションコール／その4・エラー対処法①〉ここからはエラーのかんたんな対処法です。なにぶん、欄外という限られたスペースのためたいしたことは書けませんが、少しでも役に立てば(本当は質問電話が少しでも減れば)と思っています。今回は、まずエラーのチャンピオン「Syntax error」(シンタックス・エラー)、そして、このコーナーの名付けの母「Illeagal function call」(イリーガル・ファンクション・コール)の2つです。(つづく)

ワイドレンジリフレクション

RAM32K MSX MSX2

By NOP

遊び方は64ページにあります

```
1 CLEAR400,&H9300:DEFINTA-Z:SCREEN1,0:CO
LOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DIMS(13),A(3),O
(3,2):A=&H9300:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+&H23:D
EFUSR2=A+&H5B:DEFUSR3=A+&HD5:FORI=0TO3
2 READA(I),O(I,0),O(I,2):NEXT:READT$:FOR
I=0TO31:READD:VPOKE&H3800+I,D:NEXT:FORI=
0TO4:READD:FORJ=0TO7:READE$:VPOKED*8+J,V
AL("&H"+E$):NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(120,87
),0,0:GOSUB25:A=&H9566:U=&H1B03:O=1048:P
LAY"T255L16M500S805":Z=USR3(0):V=10
3 J=1:S=0:LOCATE2,22:ONSTRIGGOSUB14:PRIN
TUSING"SCORE:######  HI-SCORE:######";S;
H:DATA-115,1,3,1,,,2,115,3,1,-1,2,
4 T=0:D=0:F=0:AA=5800:Z=RND(-J):STRIG(0)
ON:VPOKE&H200C,J+3:VPOKEU,0
5 Z=USR1(0):POKE&HB026,255:FORI=0TO9
6 B=RND(1)*99+1:C=RND(1)*99+1:G=B*115+C+
A+O:IFPEEK(G)=32THENPOKEG,48+IELSE6
7 NEXT:POKE&HB026,32:Z=USR2(J):Z=USR(AA+
A):PLAY"CEEGGGAAAB":VPOKEU,15:VPOKEU-1,D
:FORZ=0TO1:Z=-(PLAY(0)=0):NEXT
8 K=ASC(INKEY$+" "):L=(K=29)-(K=28)
9 Z=USR(AA+A):B=A(D):G=AA+B+A+O:E=PEEK(G
):IFE=32THENIFL=0THENAA=AA+A(D):GOTO8ELS
EPOKEG,165+L:T=T+1:GOTO9
10 IFE>=48ANDE<=57THENF=F+1:POKEG,32:S=S
+F*J:LOCATE8,22:PRINTUSING"######";S:PLA
Y"C":IFF<10THEN9ELSELOCATE12,8:PRINT"CLE
AR!!":J=J-(J<12):VPOKEU,0:GOTO4
11 IFE=164ORE=166THEND=O(D,166-E):VPOKEU
-1,D:AA=AA+B:L=0:PLAY"A":GOTO9
12 IFE=42THENPOKEG,166-INT(RND(1)*2)*2:L
=0:GOTO9
13 PLAY"GGDDCC":LOCATEV,8:PRINT"GAME OVE
R!":H=H-(H<S)*(S-H):LOCATE25,22:PRINTUSI
NG"######";H:LOCATE4,10:PRINTUSINGT$;T:L
OCATEV,12:PRINT"HIT RETURN":VPOKEU,0:FOR
I=0TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:GOTO3
14 RETURN13:DATAYOU PUT#### REFLECTORS
15 IFI<6THENFORJ=1TO16:Z=USR((I*16+J)*W+
K+A):NEXT:NEXTELSENEXT:RETURN
16 DATA 16,56,16,16,16,16,16,16
17 DATA ,,2,255,2,,,
18 DATA 16,16,16,16,16,16,56,16
19 DATA ,,64,255,64,,,
20 DATA 97,CC,CC,33,33,CC,CC,33,33
21 DATA 64,FF,01,FD,85,A5,BD,81,FF
22 DATA 42,7E,C7,DB,DB,C7,DF,DF,7E
23 DATA 164,80,60,70,38,1C,0E,06,01
24 DATA 166,01,06,0E,1C,38,70,60,80
25 FORI=0TO13:READD$:S(I)=VAL("&H"+D$):N
EXT:DATA81,12,E0,C,B1,C8,8,E,20,A1,E7,12
,3,4D
26 FORI=0TO13:READD$:S=0:FORJ=0TO15:D=VA
L("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):S=SXORD:POKEA+I
*16+J,D:NEXT:IFS<>S(I)THENPRINT"DATA MIS
S in";I+27:STOPELSENEXT:RETURN
27 DATA214218CD53002AF8F71157000E13061C
28 DATA7ED3982310FA3E610604D39810FC190D
29 DATA20ECC9F32100951101950 1E8353620ED
30 DATAB0217E9911F7C506643E407712231310
31 DATAFA217E9911E199017300DD26643E4077
32 DATA1209EB09EBDD2520F6FBC93AF8F7F506
33 DATA32C5CDB8935F2663CDAC93244CCDC793
34 DATA5F2663CDAC93246C61545DD5CD9C93D1
35 DATA7EFE2020DD362AED5F32C69332D493C1
36 DATA10CFED5F32C693F13D20C3C92673D5CD
37 DATAAC93D15A160019117E9919C916006A06
38 DATA082930011910FAC93AC6935787878787
39 DATA823D32C693C9003AD493578787878823D
40 DATA32D493C900210018010003 3E61C35600
```

打ちこむときの注意

マシン語プログラムのデータ(27～40行)かチェックサムのデータ(25行)に打ち間違いがあると、「DATA MISS in～」と表示してからストップする。"in"のあとに表示される行か25行に打ち間違いがあるという意味なので、このメッセージが出たときは、いけなかった行を見直すこと。また、マシン語プログラムを使っているので、RUNするまえに確実にセーブしておくこと！

プログラム解説

マシン語プログラムは&H9300～&H93DFまで。この中に次の4種類のマシン語プログラムが入っている。

①&H9300(USR)

画面表示。&H9500からにあるマップデータをVRAMに転送する。マップのどこを表示するのかはUSR関数の引数で指定する

②&H9323(USR1)

RAMの&H9500からのマップデータエリアを初期化する。つまり、CLSしてから枠をかいている

③&H935B(USR2)

引数で与えられた値を50倍した個数の"P"をマップデータに置く。置く位置は自前の乱数ルーチンで決めている

④&H93D5(USR3)

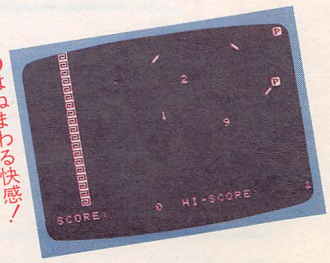
画面を"a"で埋めている

このプログラムはアスキーの『MSX-DOS TOOLS』で作成した。紙面の都合上ソースリストは省略したが、マシン語プログラムの詳細が伝えられないのは残念。また次の作品で。

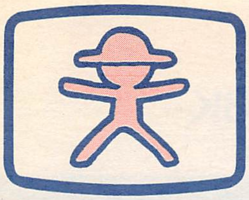
BASIC部分は25行以降(つまりマシン語書きこみ部分)は7月号の『AROUND BIG-BAR』と同じ(こういったことを"流用する"という。決して"手抜き"ではない/)。すでに打ちこんでいた場合は、そのプログラムをロードし、

DELETE 1－24

としてから、このリストの24行までを打ちこむといい。



はねまわる快感！



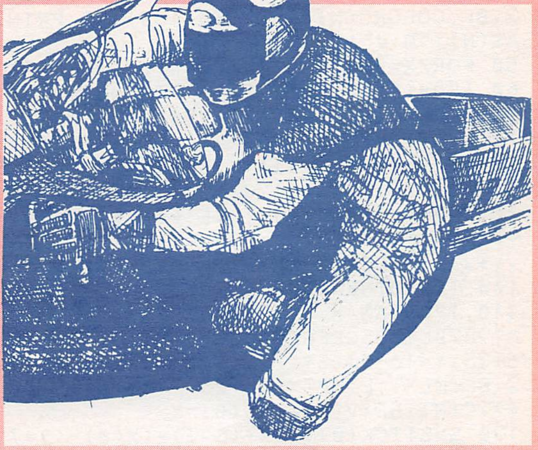
ピーヨン

P-YON氏の冒険 ヒット・アウェイ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は64ページにあります

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:CO
LOR15,4,4:ONSPRITEGOSUB140:FORI=0TO63:A=
VPEEK(392+I):VPOKE832+I,A¥2ORA¥4:NEXT:A$
=CHR$(24):SPRITE$(0)=A$+"<"+A$+"~"+A$+A$
+"$B":SPRITE$(1)="ス~ロロ"+CHR$(255)+"ぬロ~"
20 Q=103:VPOKE8204,17:VPOKE8205,249:VPOK
E8206,102:VPOKE8208,161:DIMA(50),X(30),Y
(30):FORI=0TO8:A(A)=8-I:A=A+1:B=B+1:IFB>
ITHENB=0:NEXT:SPRITEON:L=1ELSEI=I-1:NEXT
30 CLS:PRINTSPC(65);" MISTER
              pppppppppppppppppppppppppp
ppp  ppppgggpppppgppgppggppgppgpppp  ppp
pgppgppppgppgpgppgpggpgpppp  ppppgggppgg
ppggppgppgpgpggpppp  ppppgpppppppggpppg
gppgppgpppp  pppppppppppppppppppppppppp
ppp";
40 PRINTSPC(20)"'S ADVENTURE":PLAY"S9M50
00O6L12CCDCCCDCEEDF","S9":LOCATE6,20:PRI
NT"1986.8.28 BY BETA.K"
50 SOUND7,42:SOUND6,31:S=STICK(0):L=L-(S
=1)*(L>1)+(S=5)*(L<5):LOCATE12,18:PRINT"
LEVEL";L:IFSTRIG(0)=0ORPLAY(0)THEN50
60 PLAY"L12O5DDCD4EEEDEDCEDEF
70 CLS:FORI=2TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING$
(28,112):NEXT:FORI=4TO19:FORJ=4TO27:VPOK
E6144+J+I*32,103+A(RND(1)*50):NEXT:NEXT
80 X=RND(1)*23+4:Y=RND(1)*16+4:V=X+Y*32+
6144:VPOKEV,Q:VPOKEV+1,Q:FORI=0TO20:X(I)
=X-1:Y(I)=Y:NEXT:N=1:G=0:T=0:P=31-R-L*3
90 FORI=0TO9:V=RND(1)*24+(INT(RND(1)*16)
)*32+6276:IFVPEEK(V)=131THENI=I-1:NEXTEL
SEVPOKEV,131:NEXT:LOCATE4,1:PRINT"ROUND"
R+1"GOLD:"
100 S=STICK(0):IFS=TTHEN120ELSET=S:V=X+(
S=7)-(S=3):W=Y+(S=1)-(S=5):D=6144+V+W*32
:A=VPEEK(D)
110 IFA=103THENX=V:Y=W:T=0ELSEIFA=131THE
NPLAY"O6C4":G=G+1:VPOKED,103:LOCATE17,1:
PRINTSTRING$(G,36)ELSEIFA<112THENVPOKED,
A-1:IFA>104THENPLAY"O3F16"ELSEPLAY"","O5
F4"
120 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10:X(N)=X:Y(N)=
Y:N=(N+1)MODP:PUTSPRITE1,(X(N)*8,Y(N)*8)
,13:V=6240+RND(1)*512:A=VPEEK(V):VPOKEV,
A-(A>102ANDA<111):IFG<10THEN100
130 PLAY"O6EEFDEEFDEDCDF","R3R3R3R12O4C1
":LOCATE10,22:PRINT"ROUND CLEAR!":FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:R=R+1:GOTO70
140 SPRITEOFF:PLAY"L12O6FGEFDECDFEDC":LO
CATE11,22:PRINT"GAME OVER!":FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:RETURN150
150 RUN
```

By Beta.k



答えはむかしといっしょ

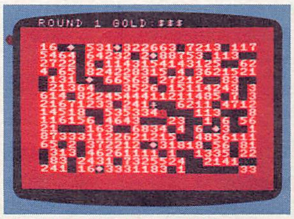
どーも○村安○です。ウソです。Beta.Kです。ちなみに野○○史は、門真高校2年9組です。さて、ここで問題です。なぜ、Beta.Kは7月号に載らなかったのでしょう？①聖なるボツ ②不純なボツ ③笑ってプログラムを送らなかった ④クラブが忙しかったから ⑤めしを食っていた――――――――答えはむかしといっしょ♡

変数の意味

X, Y……P-YON氏の座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
X(n)、Y(n)……XとYの座標を残してオバケの座標にする
V、W……P-YON氏の移動時の座標
V、D……P-YON氏のVRAM(パターン名称テーブル)上のアドレス
L……レベル
R……ラウンド数
P……オバケの追う速さ
N……オバケ追いかけ用変数
G……取ったダイヤの数
I……ループ用
A……P-YON氏と重なったキャラクタのキャラクタコード(VRAMのパターン名称テーブルを利用)
S……キー入力用

プログラム解説

10 初期設定、スプライトの定義
20 キャラクタの書きこみ、各種変数および配列変数の定義
30～50 タイトル画面作成
60 オープニングミュージック
70～90 ゲーム画面作成
100 キー入力処理
110 P-YON氏の進行方向先を判定する
120 キャラクタの表示
130 ラウンドクリア処理
140～150 ゲームオーバー処理



⇧数字の壁を掘って進む

〈いじわるファンクションコール／その5・エラー対処法②〉「Syntax error」は文法的な間違いを知らせるエラーメッセージです。といっても、そんなにむずかしいことではなく、ほとんどがカッコの付け忘れや綴りの誤りです。メッセージのあとに表示される番号の行をしらべてみましょう。1文字ぬけていたり、O(オー)と0(ゼロ)、1(イチ)とl(小文字のエル)、「.」(ピリオド)と「,」(カンマ)などの間違いがないか見てください。(つづく)

ウィズインファイブ

Within5

RAM16K
MSX MSX2

遊び方は65ページにあります

```
10 '●●●●●●●●●●●● WithIN 5 ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 GOSUB370
30 '●●●●●●●●●●●●●● MAIN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
40 FORN=1TOPL:LINE(0,150)-STEP(252,42),1
2,BF:COLORC(N):PSET(30,150),12:PRINT#1,N
A$(N);"の はぃん"
50 FORZX=0TO10:V(ZX)=0:U(ZX)=0:NEXT
60 IFD*(INKEY$=CHR$(13))THEN220ELSEIFSTR
IG(0)*(AM(X,Y)>=0)THEN90
70 S=STICK(0):X=X-(X>1)*(S=7)+(X<8)*(S=3
):Y=Y-(Y>1)*(S=1)+(Y<8)*(S=5):PUTSPRITE0
,(X*16+24,Y*16-6),C(N),0:GOTO 60
80 '●●●●●●●●●●●●● TAKE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
90 A=0:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:A=A-(AM(X+I
,Y+J)<0):NEXT:NEXT:IFA<1THEN60
100 IFD>0THENIFV(D-1)=XANDU(D-1)=YTHEN60
110 IFD+(AM(X,Y)=5)>=0THEN140ELSEPLAY"S0
M19870L16O5GEFGEO6CC":FORI=0TO9:LINE(X*1
6+25,Y*16-5)-STEP(14,14),INT(RND(1)*14)+
2,BF:NEXT:LINE(X*16+25,Y*16-5)-STEP(14,1
4),C(N),BF:V(0)=X:U(0)=Y
120 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<8)-(S=7)*(X>
1):Y=Y+(S=5)*(Y<8)-(S=1)*(Y>1):PUTSPRITE
0,(X*16+24,Y*16-6),C(N),0
130 IFSTRIG(0)*(AM(X,Y)<=0)THENV(1)=X:U(
1)=Y:D=2:E=1:GOTO 220ELSE120
140 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"S0M10000O4L3
2EG":LINE(X*16+25,Y*16-5)-STEP(14,14),13
,BF:FORK=0TO1:COLOR 15:PSET(30-K+X*16,-1
+Y*16),13:PRINT#1,MID$(STR$(AM(X,Y)),2,1
):NEXT
150 V(D)=X:U(D)=Y:D=D+1:GO=GO+AM(X,Y):LI
NE(198,150)-STEP(24,8),12,BF:PSET(150,15
0),12:PRINT#1,"こぅけい:";GO
160 IFAM(X,Y)=6THENAM(X,Y)=INT(RND(1)*6)
ELSEIFGO<6THEN60
170 '●●●●●●●●●●●●● BAD ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
180 PLAY"S1M10000O4L16AFAD4":FORI=1TO5:F
ORJ=0TO1:LINE(88+J*80,165)-STEP(J*-160+8
0,25),C(I):NEXT:NEXT
190 FORI=0TOD-1:LINE(V(I)*16+25,U(I)*16-
5)-STEP(14,14),12,BF:NEXT:D=0:GO=0:E=0
200 FORI=0TO50:NEXT:NEXT:GOTO 40
210 '●●●●●●●●●●●● GOOD ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
220 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"S1M15000O5CE
GO6C4":FORI=1TO5:CIRCLE(128,175),40,C(I)
,,,,4:NEXT
230 FORI=0TOD-1:AM(V(I),U(I))=-N:LINE(V(
I)*16+25,U(I)*16-5)-STEP(14,14),12,BF:V=
V(I)*16+32:U=U(I)*16+2:CIRCLE(V,U),5,C(N
):PAINT(V,U),C(N):NEXT
240 FORK=0TOD-1:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:P=
V(K):Q=U(K):LO=0:IFI=0ANDJ=0THEN280
250 P=P+I:Q=Q+J:IFAM(P,Q)>=0THEN280
260 IFAM(P,Q)=-NTHEN IFLO=0THEN280ELSEGO
TO 300
270 LO=LO+1:GOTO 250
280 NEXT:NEXT:NEXT
290 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:IFAM(I,J)>=0THEN
I=8:J=8:NEXT:NEXT:GO=0:D=0:E=0:NEXT:GOTO
40:ELSENEXT:NEXT:N=PL:NEXT:GOTO320
300 P=V(K):Q=U(K):FORL=1TOLO:P=P+I:Q=Q+J
:AM(P,Q)=-N:V=P*16+31:U=Q*16+2:CIRCLE(V,
U),5,C(N):PAINT(V,U),C(N):PLAY"O3L64C":N
EXT:GOTO 280
310 '●●●●●●●●●●●● ENDING ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
320 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:G(-AM(I,J))=G(-A
M(I,J))+1:NEXT:NEXT:FORI=1TOPL-1:FORJ=IT
OPL:IFG(I)>=G(J)THEN340
330 SWAPG(I),G(J):SWAPNA$(I),NA$(J):SWAP
C$(I),C$(J)
340 NEXT:NEXT:PLAY"S0M10000L8O5G2E4.FG2C
2DEFGF4E4D1EFGAG4G4O6C2O5G2F4E4D4.CC1"
350 SCREEN1:COLOR 15:LOCATE5,0:PRINT"とくてん ぴょう":PRINT:FORI=1TOPL:PRINTI;"ぃ   ";NA
$(I);" サン ("C$(I);")   ";:PRINTUSING"##"
;G(I);:PRINT"テン":NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-ST
RIG(0):NEXT:RUN
360 '●●●●●●●●●●●● OPENING ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
370 SCREEN1:COLOR15,0,0:KEYOFF:PRINT"
♦♦♦♦♦♦ Within 5 ♦♦♦♦♦♦"
380 LOCATE1,3:PRINT"HOW MANY PLAYERS (2-
5) ? ";:PL$=INPUT$(1):IFPL$<"2"ORPL$>"5"
THEN380
390 PRINTPL$:PL=VAL(PL$):PRINT:FORI=1TOP
L:PRINTI;"PLAYER'S NAME":INPUTNA$(I):NA$
(I)=LEFT$(NA$(I)+"      ",6):NEXT
400 OSAMU=RND(-TIME):FORI=0TO10:SWAPNA$(
INT(RND(1)*PL)+1),NA$(INT(RND(1)*PL)+1):
NEXT
```

見た目は悪いかもしれませんが

By 山下修

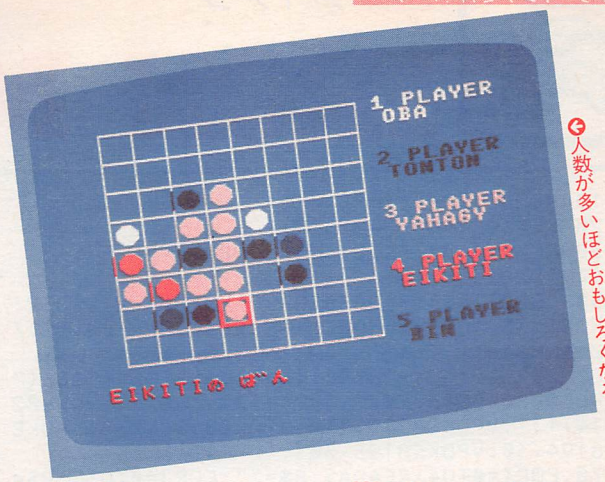
6月号以来、再び載せて頂き有難う御座います。扨、此のゲームですが、見た目は悪いかもしれませんが、大勢ですると楽しいでしょう(何しろ私は其れを試してみた事がない)。扨、私も高校2年に成ると中中暇な時間が無く、パソコンに触る時間も少なく成るわけであります。高校生活とはこんなに忙しいものなのかと昨年から痛感しております。小中学生の皆さん、今の内に思う存分遊んで置いた方が好いですよ。そんな訳でゲームを作るのが難しくなる訳ですが、頑張って送り続ける積もりですので宜しく。偖、話題は三度変わりますが、辞典を引き乍ら文章を書くというのは結構面倒臭い事なのですね。

次ページへ続く

ピンポンのプログラマンダム

〈いじわるファンクションコール／その6・エラー対処法③〉それでもない場合は、その行にREAD文やDATA文がないか見てください。READ文とDATA文では、READ文のある行のエラーが対応するDATA文のある行で出たり、また、その逆もあるからです。こういうときは、対応しているREAD文やDATA文の行も確かめましょう。これは、DEFFNとFN、DEFUSRとUSRにもいえることです。お互いの行をしらべましょう。(つづく)

```
410 COLOR ,12,12:SCREEN2,1:OPEN"GRP:"AS#
1:FORI=1TO5:READC(I),C$(I):NEXT:DIMAM(9,
9)
420 FORI=0TO128STEP16:LINE(40,10+I)-STEP
(128,0),15:LINE(40+I,10)-STEP(0,128),15:
NEXT
430 A$=STRING$(3,"0")+STRING$(10,"1")+ST
RING$(10,"2")+STRING$(14,"3")+STRING$(10
,"4")+STRING$(8,"5")+STRING$(9,"6")
440 FORI=0TO7:FORJ=0TO7:AM(I+1,J+1)=VAL(
MID$(A$,I*8+J+1,1)):NEXT:NEXT
450 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:SWAPAM(I,J),AM(I
NT(RND(1)*8)+1,INT(RND(1)*8)+1):NEXT:NEX
T
460 FORZP=0TO7:READC$:VPOKE&H3800+ZP,VAL
("&h"+C$):NEXT:X=1:Y=1:PUTSPRITE0,(X*16+
25,Y*16-6),15,0
470 FORJ=0TO1:FORI=0TOPL-1:PSET(170-J,8+
I*30),12:COLORC(I+1):PRINT#1,I+1;"PLAYER
":PSET(183-J,16+I*30),12:PRINT#1,NA$(I+1
):NEXT:NEXT
480 AM(4,4)=-PL:CIRCLE(96,66),5,C(PL):PA
INT(96,66),C(PL):RETURN
490 '●●●●●●●●●●●● DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
500 DATA 15,しろ,1,くろ,10,"き ",8,あか,4,あお
510 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF
520 '●●●●●●● BY OSAMU YAMASHITA ♦♦♦♦♦♦
```



人数が多いほどおもしろくなる

変数の意味

AM(n,m)……各マスの状態
X，Y……枠の座標(テキスト)
V(n)、U(n)……マスの座標(テキスト)
V、U……マスの座標(スプライト)
P、Q……変わるマスの座標
LO……変わるマスの長さ
E……ラッキー用フラグ(1＝取ったとき、0＝通常)
A……コマが打てるかのフラグ(1未満＝不可能、1より大きい＝可能)
D……めくった回数
GO……めくったマスの数字の合計
SC……めくられたマスの枚数
S……キー入力用
PL……人数
C(n)……各プレイヤーの色
NA$(n)……各プレイヤーの名前
C$(n)……メッセージ(色)用
G(n)……スコア
A$……マスの数字決定用
OSAMU……乱数初期化用
I、J、K、ZP、ZX……ループ用

プログラム解説

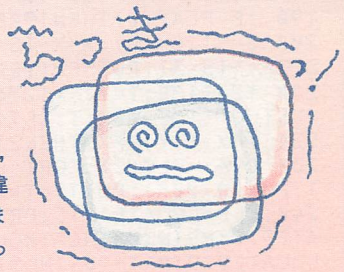
10　REM文
20　370行のサブルーチンへ
30　REM文
40　プレイヤーの名前表示
50　変数初期化
60　キー入力処理(リターン、キー、スペースキー)
70　キー入力処理(カーソルキー)
80　REM文
90～100　コマ打ちの判定
110～130　はじめのマスの数字が5(ラッキー)かの判定処理
140～150　数字をめくる処理
160　数字の合計が5を超えたかの判定
170　REM文
180～200　数字の合計が5を超えたときの処理
210　REM文
220～280　コマが置かれたときの処理1
290　ゲーム終了判定
300　コマがおかれたときの処理2
310　REM文
320～350　得点計算、結果表示
360　REM文
370　初期設定
380～400　プレイヤー名登録
410～420　画面表示1
430～450　各マスの数字決定
460　スプライト定義
470～480　画面表示2
490　REM文
500　メッセージ用データ
510　スプライト用データ
520　REM文

MSX2専用のブルブル改造法

ラッキーが出た場合、ちょっと画面を揺らして遊んでみましょう。なかなか、雰囲気があっておもしろいヨ！

①もとのリストの110行3段目、～2，BF：　のあとに
SETADJUST(RND(1)＊14－7，RND(1)＊14－7)：を挿入。

②同じく110行の最後に、
：SETADJUST(0，0)
を付け加える。ただし、この(0，0)はディスプレイによっては違う数値のほうがいい場合もあります。あなたのディスプレイにとって最適の数値にしてください。



```
110 IFD+(AM(X,Y)=5)>=0THEN140ELSEPLAY"S0
M19870L1605GEFGE06CC":FORI=0TO9:LINE(X*1
6+25,Y*16-5)-STEP(14,14),INT(RND(1)*14)+
2,BF:SETADJUST(RND(1)*14-7,RND(1)*14-7):
NEXT:LINE(X*16+25,Y*16-5)-STEP(14,14),C(
N),BF:V(0)=X:U(0)=Y:SETADJUST(0,0)
```

〈いじわるファンクションコール／その7・エラー対処法④〉数や文字のデータを扱う命令や関数などで制限範囲外のデータを使おうとすると出るのが「Illeagal function call」です。最近はとくにPLAY文中のデータの打ち間違いが多いようです。PLAY A$などとなっている場合は、、データの部分(A$)を定義している別の行でのミスがPLAY文のある行のエラーとなるので要注意。というところで、担当はカミーユでした。

アイアン　マン
IRON MAN

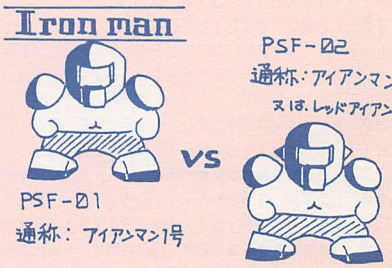
RAM16K
MSX MSX2
遊び方は65ページにあります

```
10 REM   ----------------------
20 REM   IRON MAN
30 REM    BY K.ISHII   1987,5,5
40 REM   ----------------------
50 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:KEYOFF:WIDTH32:
FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/
2:NEXT
60 FORI=0TO7:VPOKE1416+I,VAL("&H"+MID$("
FBFBFB00DFDFDF00",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE82
14,111:VPOKE8215,119:VPOKE8193,238:VPOKE
8194,30:VPOKE8195,30
70 FORI=0TO4:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$=
B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(I)=B$:NEXT
80 REM  TITLE
90 FORI=0TO3:READTI$(I):NEXT
100 CLS:FORI1=0TO3:LOCATE1,22:PRINTTI$(I
1):PRINTCHR$(27)+"Y  "+CHR$(27)+"M":NEXT
:FORI3=0TO14:PRINTCHR$(27)+"Y  "+CHR$(27
)+"M":IFSTRIG(0)THEN130ELSENEXT
110 PUTSPRITE0,(80,80),14,0:PUTSPRITE1,(
160,80),8,2:LOCATE15,11:PRINT"VS":LOCATE
7,15:PRINT"= PUSH SPECE KEY ="
120 IFSTRIG(0)THEN130ELSE120
130 REM  PLAY DATA
140 RO=0:SC=0:PL$(1)="T120O5L4SM6000CRCR
CRB":PL$(2)="T120O5L32SM6000CDEFDEFGEFGA
BB":PL$(3)="O1B4":PL$(4)="O1G16":PL$(5)=
"O1L16AB":PL$(6)="SM6000O3G4F8F8E4D4C4"
150 REM  MAIN
160 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):RO=RO+1:LOCAT
E10,10:PRINTUSING"## ROUND";RO:FORI=0TO2
000:NEXT:CLS
170 REM  GAME 1
180 X=23:Y=103:SW=3:SP=0:T1=30:LOCATE3,1
5:PRINT"アアアアア":LOCATE8,15:PRINTSTRING$(2
1,184):LOCATE21,7:PRINT"TIME"T1:PUTSPRIT
E0,(X,Y),14,0:FX=RO:PUTSPRITE1,(190+FX,1
11),11,4:PLAY PL$(1)
190 IF PLAY(0)THEN190ELSETIME=0
200 S=STICK(0):X=X-(S=SW)*4-(X¥53):SW=3-
S:SP=-(S=3):PUTSPRITE0,(X,Y),14,SP
210 T2=TIME:T=T1-(T2¥60):LOCATE21,7:PRIN
TUSING"TIME ##";T:IFT<1THEN400
220 IFX>(174+FX)THEN230ELSE200
230 PLAY PL$(2):FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPR
ITE0,(0,208):PO(1)=T*5:PO(2)=RO*10+40
240 CLS:LOCATE11,5:PRINT"POWER DATA":LOC
ATE9,7:PRINTUSING"IRON 1 :  ####";PO(1):
LOCATE9,9:PRINTUSING"IRON 2 :  ####";PO(
2):LOCATE9,14:PRINT"READY !!":LOCATE9,16
:PRINT"PUSH SPACE KEY"
250 IFSTRIG(0)THENCLSELSE250
260 REM  GAME 2
270 FORI=0TO7STEP7:LOCATE2,9+I:PRINTSTRI
NG$(26,177):NEXT:FORJ=0TO5STEP5:LOCATE3,
10+J:PRINTSTRING$(24,177):NEXT:X(1)=25:X
(2)=200:Y=103:W1=3:W2=1
280 PUTSPRITE0,(X(1),Y),14,0:PUTSPRITE1,
(X(2),Y),8,2:LOCATE17,6:PRINT"IRON 1":LO
CATE17,7:PRINT"IRON 2":PLAY PL$(1)
290 IFPLAY(0)THEN290
300 LOCATE17,6:PRINTUSING"IRON 1 ####";P
O(1):LOCATE17,7:PRINTUSING"IRON 2 ####";
PO(2)
310 S=STICK(0):Q=(S=W1):X(1)=X(1)-Q*5:P1
=P1-Q*6:W1=3-S:SP=-(S=3):PUTSPRITE0,(X(1
),Y),14,SP
320 R1=W2*-(RND(1)*10>2):R=(R1=W2):X(2)=
X(2)+R*5:P2=P2-R*5:W2=1-R1:S1=-(R1=1)+2:
PUTSPRITE1,(X(2),Y),8,S1
330 IFX(2)-X(1)<16THEN340ELSE310
340 PLAY PL$(3),PL$(4),PL$(5):LP=-(P1>P2
):LO=(30-(PO(LP+1)¥10))*-(PO(LP+1)>0):FO
RJA=0TOLO:X(LP+1)=X(LP+1)+(-1+(LP=1)*-2)
*(1+(PO(ABS(LP-1)+1)¥50)):PUTSPRITE LP,(
X(LP+1),Y),14-LP*6,LP*2:NEXT
350 PO(LP+1)=PO(LP+1)-INT(RND(1)*5)+1:P1
=P1-P1:P2=P2-P2:IFPO(LP)<0THENPO(LP)=0
360 IFX(1)<20THEN400
370 IFX(2)>205THEN390ELSE300
380 REM  CLEAR
390 PLAY PL$(2):LOCATE10,21:PRINT"CLEAR
!!":FORI=0TO1000:NEXT:CLS:PUTSPRITE0,(0,
208):SC=SC+(PO(1)-PO(2))*-(PO(1)>PO(2)):
GOTO160
400 REM  GAME OVER
```

BY 下井勝己

TEIJIROさんの復活には最高に感激してしまいました

ぼくがパソコンをはじめたころ、いちばん目立っていたのがTEIJIROさんでした。TEIJIROさんの復活には、最高に感激してしまいました。TEIJIROさんは、毎月登場するということなので、この号にも載っているんだと思います。ところで、今RPGを作ることに挑戦していますが、完成できるかどうかわかりません。万が一完成して、万が一採用されれば、来月号かその次くらいの号で載せてもらえるとおもいます。ボツだとかっこわるいので、自信を持っていえません。期待しないでください。

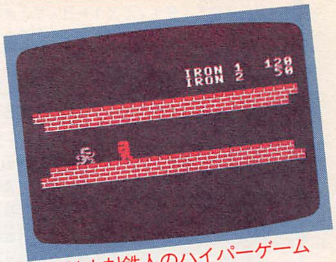


次ページへ続く

〈ファンダム・ニュース／その1〉じつはこのファンダムの欄外を担当しているエイキチさんが今月号で珍しくゲームの担当をすることになったのですが、そっちのほうがいそがしくて同じファンダム班であるわたくしBINが急きょピンチヒッターとして原稿を書くはめになってしまいました。ちなみにエイキチさんは信長の野望に打ち砕かれて討ち死にされました。と、能書きはこのへんにしてさっそく発表しましょう。

```
410 PLAY PL$(6):LOCATE4,21:PRINTUSING"-G
AME OVER-   SCORE ####";SC
420 IFSTRIG(0)THEN430ELSE420
430 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:FORI=0TO1000:
NEXT:GOTO100
440 REM  SPRITE AND TITLE DATA
450 DATA 0003070707070003F67733707037F6E4
000F0F80000F87B03E6FCE0BC860C0F00
460 DATA 030707070700070701060702060E181
CF0F80000F87800018F800E030E0C06000
470 DATA 000F1F00001FDEC0673F073D6130F00
000C0E0E0E0E000FCE6CEECE0C0FE7602
480 DATA 0F1F00001F1E00181F00070C0703060
0C0E0E0E0E000E0E08060E0406070 1838
490 DATA 60787C7860404 0F000000000000000
0000000000000000000000000000000000
500 DATA 円┬┬円円円円円円円円円円円円円円円円円円円円円円円円,
円||円┬─┐ ┌─円┬─┐円円円┬┬─┐円 ┌─円┬─┐円,円||円|円円|円
|円|円|円円円||円|円 ┌─┤円|円|円,円┴┴円┴円円 └─┘円┴円┴円円円┴
円円┴円 └─┴円┴円┴円
```

プログラム解説

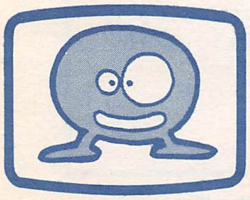


↑鉄人対鉄人のハイパーゲーム

10〜40　REM文
50　初期設定
60　キャラクタの定義
70　スプライトの定義
80　REM文
90〜120　タイトル画面作成
130　REM文
140　変数および音楽データ
150　REM文
160　ゲームスタート画面作成
170　REM文
180〜190　ゲーム1画面作成
200　アイアンマン移動および表示
210　タイム表示
220　ステージ1クリア判定
230〜250　ステージ1クリア処理
260　REM文
270〜300　ゲーム2画面作成
310〜320　アイアンマン移動および表示
330〜350　スプライト衝突処理
360　ゲームオーバー判定
370　ステージ2クリア判定
380　REM文
390　ステージ2クリア処理
400　REM文
410〜430　ゲームオーバーおよびリプレイ処理
440　REM文
450〜500　スプライトおよびタイトル画面データ

変数の意味

RO……ラウンド
SC1……スコア
X, Y……アイアンマンの座標(ゲーム1)
T1……残りタイム
PO(1)、PO(2)……1号、2号のパワー
X(1)、X(2)……1号、2号の座標(ゲーム2)
I, J……ループ用
A$, B$……スプライト定義用
TI$……キャラクタ定義用
PL$……音楽データ
S……キー入力用
SW、SP、W1、W2、Q……アイアンマン移動処理用
T、T1、T2……タイム



まっくすくんの あどべんちゃ PART 2

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は66ページにあります

```
10 '[まっくすくん の あと゛へ゛んちゃ PART.2]
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:WIDTH32:COLOR4,
15,14:R=RND(-TIME):KEYOFF
30 FORI=0TO2:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
40 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT
50 FORI=175TO223STEP8:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:READC1,C2:
VPOKE&H2000+((I-7)¥8),C1*16+C2:NEXT:VPOK
E&H2000+20,10*16+10
60 SC=0:LE=10:KA=0:T=1:GOSUB290
70 GOSUB320:LOCATE0,0:PRINT"ヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌ
ヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌヌ";:LOCATE0,19:PRINT"
────────────────────────────────";:LOCAT
E1,20:PRINT"SCORE":LOCATE16,20:PRINT"HI-
SC":LOCATE1,21:PRINT"LEFT"
80 FORI=1TO8:FORJ=0TO1:A=RND(1)*(14-J)+J
*17:LOCATEA,I*2:PRINT"ッキソ":LOCATEA,I*2+1
:PRINT"ヌマラ":NEXT:NEXT
90 X=1:Y=1:X1=30:Y1=16:H=0:JU=0:DEFFNV=V
PEEK(6144+X+(Y+1)*32):DEFFNC=VPEEK(6144+
(X+1)+(Y+1)*32)
100 ONSPRITEGOSUB200
```

次ページへ続く

By 横沢和明

PART3完成直前!

はっはっはっはっわーたーしーが横沢だあああっ。わたしは最近、じつに忙しい。何が忙しいかとゆーと、わたしは学校から家に帰ると、すぐに寝てしまうクセがある。だから起きると、やれパソコンだ、やれマンガだ! ととってもあわただしいのである。ところで、PART3なんですけど、本当に完成直前だったんですが、がらにも似合わず「ましんご」を使ってしまったわたしがバカでした。ほんのちょっとした手落ちで暴走しまくってしまいました。とゆーわけで、当分はオールBASICでしょう。うーむ、われながらヘタクソな作文だ。

〈ファンダム・ニュース/その2〉ここで発表する"よくできました"になった方には、住所・氏名・作品名の他に編集部の素敵なアドバイスを差し上げます。これを肥やしとしてなお一層の精進に励むように(などと急に強気な態度に感じられるのはあなたの気のせいです)。

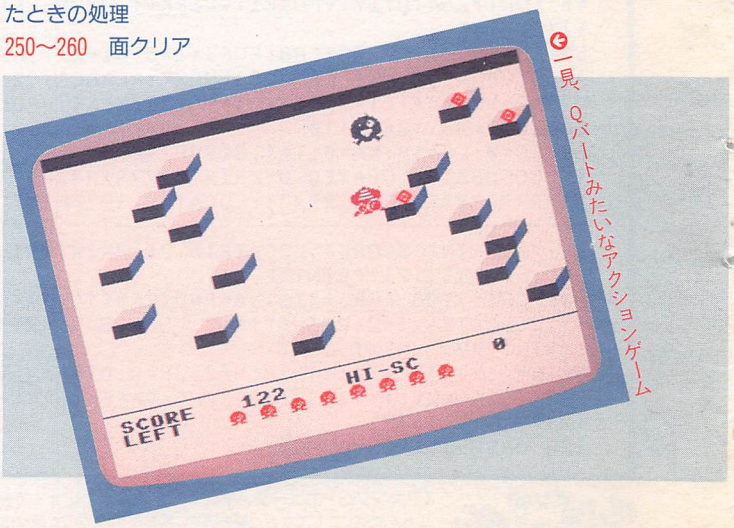
```
110 SPRITEON:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,H:PU
TSPRITE1,(X1*8,Y1*8),6,2
120 A=RND(1)*3:IFA=1THENX1=X1+SGN(X-X1):
Y1=Y1+SGN(Y-Y1)
130 IFFNV=183THENLOCATEX,Y+1:PRINT"ヲ":GO
TO240ELSEIFFNC=183THENLOCATEX+1,Y+1:PRIN
T"ヲ":GOTO240
140 IFX>30ORX<0ORY>17THEN230
150 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):IFJU=0THE
NIFFNV=175ORFNV=183ORFNV=166ORFNC=175ORF
NC=183ORFNC=166THENH=0ELSEH=1:GOTO190
160 IFSTRIG(0)ANDJU=0THENJU=1:PLAY"O4L16
V15CEG","O5L16V15CEG"
170 IFJU=1THENY=Y-1:IFFNV=199ORFNV=207OR
FNC=199ORFNC=207THENJU=0
180 GOTO110
190 Y=Y+1:GOTO110
200 SPRITEOFF:FORI=YTO23:PUTSPRITE0,(X*8
,I*8),8,1:FORJ=0TO50:NEXT:NEXT:PLAY"O4L1
6V15CEGBGEFEDCGEC","O5L16V15CGEBEGFDECEG
C":LE=LE-1:IFLE=0THENRETURN220ELSERETURN
210
210 IFPLAY(0)THEN210ELSEGOSUB320:GOTO90
220 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LO
CATE9,8:PRINT" GAME OVER! ":LOCATE9,10:P
RINT" HIT SPC KEY ":PLAY"O4L8V15BGECBGEC
DEFBA","O5L8V15BGECBGECDEFBA":FORI=0TO1:
I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOSUB330:GOTO60
230 BEEP:PUTSPRITE1,(X1*8,Y1*8),6,2:X1=X
1+SGN(X-X1):Y1=Y1+SGN(Y-Y1):IFY1=YANDX1=
XTHENGOSUB200ELSE230
240 SC=SC+LE:KA=KA+1:PLAY"O5L16V15BA","O
7L16V15GC","O8L16V15AF":IFKA=16THEN250EL
SEGOSUB320:GOTO110
250 SC=SC+LE*10:KA=0:LE=10-T:T=T+1:IFT=6
THEN270ELSECLS:FORI=0TO250:PUTSPRITE0,(I
,100),5,0:PUTSPRITE1,(I-30,100),6,2:NEXT
:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
260 PLAY"O5L32V15B8E64G8C64BAGEC","O6L32
V15B8E64G8C64BAGEC":GOSUB330:GOTO70
270 CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:LOCATE8,8:PRINT"CONGRATULATIONS!":PLAY
"O6L16V15BECER16GR16BGEDCEGR16BAGFCEGBAG
EFC","O4L16V15BECEFGFBGEDCEGFBAGFCEGBAGE
FC"
280 IFPLAY(0)THEN280ELSEGOSUB330:GOTO60
290 LOCATE3,5:PRINT"[まっくすくん の あと〝へ〝んちゃ
PART.2]":LOCATE4,8:PRINT"1987(C)YOKO SOF
T PRESENTS":PUTSPRITE0,(80,96),5,0:PUTSP
RITE1,(80,128),6,2
300 LOCATE13,13:PRINT"....まっくすくん":LOCATE
13,17:PRINT"....た〝んは〝る":LOCATE11,19:PRIN
T"HIT SPC KEY":FORI=0TO1000:NEXT
310 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0TO1:PUTSPRIT
EI,(0,209):NEXT:PLAY"O7L64V15CDEFGAB","O
8L64V15CDEFGAB":RETURNELSE310
320 LOCATE7,20:PRINTUSING"#####";SC:LOCA
TE22,20:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE8,21:
PRINTSPC(19):FORI=1TOLE:LOCATEI*2+6,21:P
RINT"°";:NEXT:RETURN
330 IFSC>HSTHENHS=SC:RETURNELSERETURN
340 DATA07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FB,FF,FF
,7B,7C,3F,1B,78,E0,F8,FC,FE,FE,FF,CF,87,
A7,CF,FF,DE,3E,FC,D8,1E
350 DATA07,1F,3F,7F,7B,FF,FF,FF,F8,F8,FC
,7E,1F,BF,73,20,E0,F8,FC,CE,A6,87,CF,FF,
1F,1F,3F,7E,F8,FD,CE,04
360 DATA01,07,1C,7F,F8,FF,F0,FF,7F,33,0D
,1E,1A,6D,F3,C7,80,E0,38,FE,1F,FF,0F,FF,
C2,BC,6E,5E,5E,7E,BD,C3
370 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,10,15,18
,3C,66,DB,DB,66,3C,18,8,10,FE,FC,F8,F0,E
0,C0,80,00,10,12
380 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,4,4,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,4,4,FE,FC,F8,F0,E0,C
0,80,00,12,15,3C,7E,FB,D5,FB,E7,3C,E7,8,
15
```

変数の意味

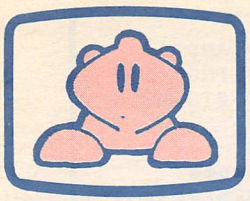
X、Y……まっくすくんの座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
X1、Y1……だんばるの座標⇨実際には×8して使用(スプライト)
KA……取ったサファイアボールの数
T……まっくすくんの人数計算用
LE……まっくすくんの残り数
SC……スコア
HS……ハイスコア
JU……ジャンプ判定用
A……ブロック表示用
H……まっくすくんのスプライトパターン切り換え用
S$……キャラクタおよびスプライト定義用
D$、C1、C2……データ読みこみ用
FNV、FNC……VRAM読みこみ用
S……キー入力用
I、J……ループ用

プログラム解説

10　REM文
20〜60　初期設定、キャラクタ定義、変数の設定
70〜80　画面作成
90〜100　変数の設定、スプライト割りこみ宣言
110　まっくすくんとだんばるのスプライト表示
120　だんばるの移動量の設定
130　サファイアボールを取る
140　まっくすくんが画面からはみ出たか判定
150〜190　まっくすくんの移動とジャンプ
200〜210　まっくすくんアウト
220　ゲームオーバー処理
230　画面からはみ出たときの処理
240　サファイアボールを取ったときの処理
250〜260　面クリア
270〜280　オールクリア
290〜310　タイトル画面作成
320〜330　スコアとハイスコアの表示
340〜380　スプライトおよびキャラクタデータ



一見、Qバートみたいなアクションゲーム



オーダー ORDER —家主の逆襲—

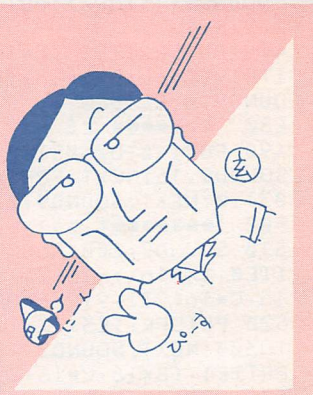
RAM16K
MSX MSX2

遊び方は67ページにあります

```
10 '●●●●●● ショキ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 KEYOFF:COLOR7,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32
:DEFINTA-Z:DIMA(16,16),F(3,3),N$(15)
30 LOCATE8,10:PRINT"ちょいっと まっておくれ"
40 FORI=1TO4:READA,B:D(I)=A:E(I)=B:NEXT:
F(0,1)=1:F(1,0)=2:F(2,1)=3:F(1,2)=4
50 FORI=264TO720:P=VPEEK(I):VPOKEI,P/2OR
P/4:NEXT
60 FORI=0TO51:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1436
8+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I
70 FORI=1TO9:K=ASC(MID$("アイウエサシスセタ",I,1)
)*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEK+J,VAL("&H"+M
ID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
80 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):P$(0)="
  "+A$+"  ":P$(1)="タタ"+A$+"タタ":P$(2)="アイ
"+A$+"ウエ":P$(3)="サシ"+A$+"スセ"
90 VPOKE&H2016,&H4F:VPOKE&H2017,&HE1:VPO
KE&H2018,&H60:FORI=0TO15:FORJ=0TO9:A(I,J
)=1:NEXTJ,I
100 M$(1)="V15O3L16CDEDCDEFGGGAO4CECECCC
":M$(0)="V15O3L16GFEDGFEDFEDCO2CCC":M$(2
)="V15O4R8L6BFBFBFBF":M$(3)="V15R8L16O5C
R16C6O4G32R16O5CR16C6O4G32R16O5CR16C6O4G
32R16O5CR16C6O4G32"
110 N$(0)="T90V15O3L16CR16GCR16GCR16GCEG
CR16GCR16GCR16GCEG":N$(1)="GR16ECDEGR16E
CDEBR16GAR16FGR16EFR16D"
120 '●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●
130 CLS:RESTORE1020:GOSUB200:TT=0:V=0:D$
(0)="M":D$(1)="L"
140 RESTORE960:FORI=1TO7:READA$:LOCATE4,
12:PRINTA$:LOCATE,2:PRINTCHR$(27)+"M":NE
XT:PLAY"V15O4L16CG":T=0:GOSUB740
150 LOCATE6,15:PRINTP$(3):LOCATE24,15:PR
INTP$(2):PUTSPRITE3,(176,120),3,4
160 LOCATE8,18:PRINT"PUSH [SPACE] KEY":I
FSTRIG(0)THEN170ELSEIFINKEY$=CHR$(27)THE
N750ELSE160
170 LOCATE8,18:PRINTSPC(20):V=-10:S=1:GO
SUB350:FORII=0TO8:XX=-1:YY=0:GOSUB350:NE
XT:BEEP:TT=1:GOTO650
180 '●●●●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●●●●
190 RESTORE1020:FORI=1TOT:FORJ=0TO7:READ
A$:NEXT:READB:FORJ=1TOB*2+2:READA$:NEXTJ
,I:GOSUB200:GOTO 220
200 FORI=1TO8:READA$:B$(I)=BIN$(VAL("&H"
+A$)):FORJ=0TO15:A(J,I)=VAL(MID$(B$(I),J
+1,1)):NEXTJ,I:READZ
210 FORI=1TOZ:READA$,B$:A=VAL("&H"+A$):B
=VAL("&H"+B$):A(A¥16,AMOD16)=2:A(B¥16,BM
OD16)=3:NEXT:READX,Y:RETURN
220 GOSUB740:LOCATE2,3:PRINT"TIME:500":L
OCATE17,2:PRINTUSING"FLOOR:##";T
230 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:LOCATE2*J,3:PRI
NTP$(A(J,9-I)):NEXT:PLAY"O3C4G8":PUTSPRI
TE0,(124,I*16+56),9,8:PUTSPRITE1,(124,I*
16+24),9,11:PUTSPRITE2,(124,I*16+40),9,9
:PUTSPRITE3,(124,I*16+56),3,4
```

BY GEN

私がうわさの玄さんです



正直にいいますと、このプログラムは共通1次も間近にせまった小雪ちらつく12月の末に制作し、受験が終わった3月に手直しを加えて完成させたものです。しかし、使用したパソコンは弟のものだったため、下宿生となった現在はナイコンの生活を送っているわけです。そういうわけで、今はプログラムが作れないでいます。ところで、このパズル、甘く見ていると解けません。しかし、かといって、からく見たからといっても解けるとは限りません。そんなこんなで、わたしはやっぱり「ばんざいともゆきくん」が気に入ってます。わははははははっ、今治西高物理部諸君、わたしがうわさの玄さんです。

```
240 FORJ=0TO800:NEXT:IFI>8THEN260ELSEFOR
J=1TO2:PUTSPRITE1,(124,I*16+24+J*8),9:LO
CATE,3:PRINTCHR$(27)+"L":NEXT
250 IFPLAY(0)THEN250ELSENEXT
260 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,203),0:NEXT:
PLAY"L16G8EG8EG8EG8EG8EDEGBE8O4C4":PUTSP
RITE3,(X*16,Y*16+24),3,4:R=0:P=0
270 IFPLAY(0)THEN270ELSEINTERVALON:ONINT
ERVAL=30000GOSUB610
280 KEY(1)ON:ONKEYGOSUB620:TIME=0:TI=-24
0
290 '●●●●●● イトウ ヨミコミ ●●●●●●●●●●●
300 K=STICK(0)+STICK(1):S=-(STRIG(0)+STR
IG(1)):XX=(K=7)-(K=3):YY=(K=1)-(K=5)
310 U=500-TIME/60:LOCATE3,2:PRINTUSING"T
IME:###";U
320 IFTIME-TI>241THENTI=TIME:PLAYN$(P):P
=-(P+1)*(P<1)
330 GOSUB350:GOTO300
340 '●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
350 IFS=1THEN410
360 IFXX+YY=0THENRETURNELSEG=F(XX+1,YY+1
):PUTSPRITE3,(X*16,Y*16+23),3,G
370 IFA(X+XX,Y+YY)=1ORA(X+XX,Y+YY)=2THEN
RETURNELSEB=X:C=Y:X=X+XX:Y=Y+YY
380 IFR>0THENIFR=GTHEN510ELSE490
390 PUTSPRITE3,(X*16,Y*16+23),3,G:RETURN
400 '●●●●● ヒモ ツケ ハンタ゛ン ●●●●●●●●●●
410 S=0:IFR=0THEN440ELSEFORI=1TO4:L=(R+I
)MOD5
```

次ページへ続く

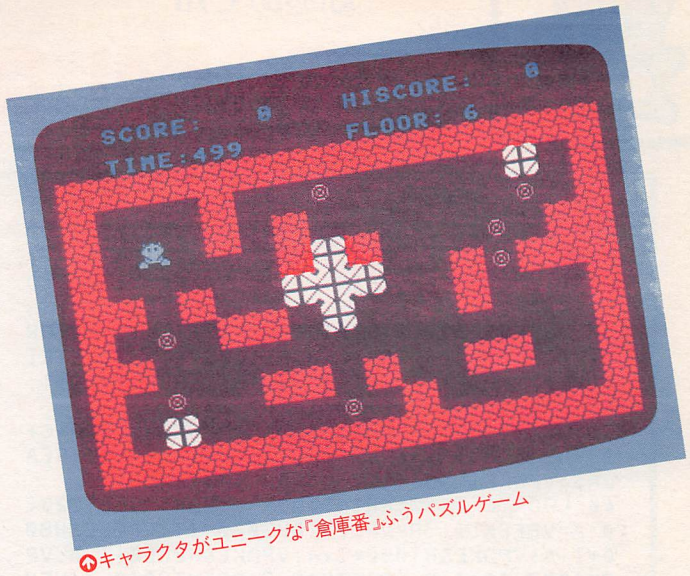
〈ファンダム・ニュース／その3〉それでは4月整理分までの発表に移りましょう。以下は採用まであと一歩だった"よくできました"グループです。◇◇本格部門◇◇埼玉県・池畠和義『ちいさなちいさなRPG』＝画面もきれいで結構遊べるRPGなんですが、プログラムが長いわりには……ということでボツになってしまいました。惜しかったですねー／栃木県・細沼悟『プロレス』＝かなり面白いんですけど、プログラム3本組というのが……残念！

```
420 IFL=0THEN490ELSEIFA(X+D(L),Y+E(L))=2
THENR=L:GOTO460
430 NEXT:RETURN
440 FORI=1TO4:IFA(X+D(I),Y+E(I))=2THENR=
I:GOTO460ELSENEXT:RETURN
450 '●●●●●●●● ヒモ ツケル ●●●●●●●●●●
460 FORI=250TO0STEP-15:SOUND2,I:SOUND3,1
:SOUND9,15:NEXT:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+23
),9,R+4
470 PUTSPRITE3,(X*16,Y*16+23),3,R:PUTSPR
ITE1,((X+D(R))*16,(Y+E(R))*16+23),9,11:S
OUND9,0:RETURN
480 '●●●●●●●● ヒモ ハズ゛ス ●●●●●●●●●
490 FORI=0TO250STEP15:SOUND2,I:SOUND3,1:
SOUND9,15:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,2
03),0:NEXT:SOUND9,0:R=0:GOTO390
500 '●●●●●●●●● ヒキズ゛ル ●●●●●●●●●●●●
510 SOUND2,200:SOUND3,2:SOUND9,15:PUTSPR
ITE0,(X*16,Y*16+24),9,R+4:PUTSPRITE2,(B*
16,C*16+23),9,9+RMOD2
520 PUTSPRITE3,(X*16,Y*16+23),3,R:FORI=0
TO300:NEXT:SOUND2,10:A(B-XX,C-YY)=0:PUTS
PRITE1,(B*16,C*16+23),9,11
530 LOCATE(B-XX)*2,(C-YY)*2+3:PRINTP$(0)
:LOCATEB*2,C*2+3:PRINTP$(2):FORI=0TO300:
NEXT:SOUND9,0:IFA(B,C)=3THEN550ELSEA(B,C
)=2:RETURN
540 '●●●●●●● カベ゛ ニ ナル ●●●●●●●●●●●●●●●
550 FORI=0TO2:FORJ=0TO200STEP15:SOUND2,J
:SOUND3,1:SOUND9,15:NEXT:FORJ=200TO0STEP
-15:SOUND2,J:SOUND3,1:SOUND9,15
560 NEXTJ,I:SOUND3,2:SOUND9,16:SOUND12,2
0:SOUND13,0:V=V+10
570 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,203),0:NEXT:
R=0:LOCATEB*2,C*2+3:PRINTP$(1):A(B,C)=1
580 GOSUB740:IFV>WTHENW=V:GOSUB740
590 Z=Z-1:IFZ=0THEN630ELSERETURN
600 '●●●●●●● CLEAR,GIVE UP ●●●●●●●●●●●
610 LOCATE8,3:PRINT"  TIME OVER !!  ":GO
TO630
620 LOCATE10,3:PRINT"  GIVE UP !!  ":FOR
I=0TO10:BEEP:NEXT:GOTO650
630 IFTT=0THENRETURNELSEFORI=0TO30:BEEP:
NEXT:LOCATE10,21:PRINT" PUSH SPACE "
640 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN640
650 Z1=-(Z=0):PLAYM$(Z1):FORI=0TO20:LOCA
TE,3:PRINTCHR$(27)+D$(Z1):NEXT:FORI=0TO2
:PUTSPRITEI,(0,203),0:NEXT
660 INTERVALOFF:IFPLAY(0)THEN660ELSE:T=T
+Z1:X=X*16:Y=Y*16+24
670 PLAYM$(Z1+2),"V15O3L8AEAEBG16R16BG16
R16O4CO3G16R16O4CO3G16R16L16GABO4G2"
680 FORI=0TO7:FORJ=0TO9:PUTSPRITE3,(X,Y)
,3,4+(IMOD2)*(Z1+8):X=X+SGN(124-X):Y=Y+S
GN(56-Y):FORK=0TO30:NEXT:NEXTJ,I
690 V=V+30*(Z>0):GOSUB740
700 IFV<0THENLOCATE10,12:PRINT"GAME OVER
":FORI=0TO4000:NEXT:GOTO130
710 IFT>11THEN720ELSEFORI=0TO1000:NEXT:G
OTO 190
720 CLS:LOCATE,12:PRINTSTRING$(64,"タ"):L
OCATE10,5:PRINT"CONGRATULATIONS !!":LOCA
TE8,7:PRINT"YOU ARE ALL CLEAR !!":VPOKE&
H2004,4
730 FORI=0TO10:PUTSPRITE3,(128,80),9,4+(
IMOD2)*9:FORJ=0TO500:NEXTJ,I:GOTO730
740 PRINTUSINGCHR$(11)+"     SCORE:####
 HISCORE:####";V;W:RETURN
750 K=STICK(0)+STICK(1):T=T+(K=7ANDT>0)-
(K=3ANDT<10):LOCATE14,15:PRINTUSING"<##>
";T+1:IFSTRIG(0)THEN170ELSEFORI=0TO100:N
EXT:GOTO 750
760 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1
770 '●●●●●●●● SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●
780 DATA 000000010E1F2F7F,3F1B376F7F3F37
F7,0000000000008080,8000008080008080'L
790 DATA 09070F1F1F0F070F,0F377878000000
00,90E0F0F8F8F0E0F0,F0EC1E1E00000000'B
800 DATA 0000000000000101,01000001010001
01,0000008070F8F4FE,ECD8ECF6FEFCCEEF'R
810 DATA 0000000009070D1D,1F0F070B0D3778
78,0000000090E0B0B8,F8F0E0D0B0EC1E1E'F
820 DATA 0000000000000000,00000000000000
00,000000000000000F,7FF0000000000000'RL
830 DATA 0000000000000000,00000000000101
01,0000000000003060,6060C0C0C0808080'RB
840 DATA 00000000000000F0,FE0F0000000000
00,0000000000000000,00E0F00800000000'RR
850 DATA 0101030600000000,00101804020000
00,0080800000000000,0000000000000000'RF
860 DATA 0101010101010101,01010101010101
01,8080808080808080,8080808080808080'RI
870 DATA 00000000000000FF,FF000000000000
00,00000000000000FF,FF00000000000000'R—
880 DATA 03010107091191FF,FF911109070101
03,C08080E0908889FF,FF898890E08080C0'AT
890 DATA 0124922049074D1B,1F0F070B0D3778
78,0248910491E2B0D8,F8F0E0D0B0EC1E1E'CR
900 DATA 0020A870E9672D3D,1F1C060F0F3778
78,0004150E97E6B4BC,F83060F0F0EC1E1E'BA
910 '●●●●●●●●● CHARA DATA ●●●●●●●●●●
920 DATA C3850911214181FF,C3A19088848281
FF,FF814121110985C3,FF8182848890A1C3'BL
930 DATA 000000000304090A,00000000C02090
50,0A09040300000000,509020C000000000'O
940 DATA C13677F7E16C0FDF' カベ゛
950 '●●●●●●●● DEMO DATA ●●●●●●●●●●●
960 DATA "  タタ         タ  タ
970 DATA " タ  タ タ     タ タ タ タ
980 DATA " タ  タ タ タ  タタ タタタ タ タ
990 DATA " タ  タ タタ  タ タ タ    タタ
1000 DATA "  タタ  タ     タタ  タタ タ
1010 DATA ,"    THE REVENGE OF YANUSHI
1020 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,
8000,8000,1,C6,36,11,6
1030 '●●●●●●●● FLOOR DATA ●●●●●●●●●●
1040 DATA 8811,9629,A001,8183,8183,A005,
9429,8811,5,63,73,93,A3,D3,24,66,25,96,4
6,5,1
1050 DATA 8001,A4D5,BD15,A489,A455,A595,
8001,8001,6,11,27,28,47,51,87,91,B7,E1,D
7,E2,D8,10,1
1060 DATA 8001,823B,9881,900B,8129,9521,
F411,8011,6,21,22,18,32,B5,53,C7,77,A8,8
4,C8,D2,1,2
1070 DATA 8181,D84D,C1A5,9201,BA01,8119,
D801,8301,7,11,53,26,54,18,27,74,77,75,9
5,93,C7,D5,D7,2,1
1080 DATA 8001,80D1,C229,9441,9009,8773,
9109,C801,5,21,24,46,27,64,A5,A4,C4,D8,D
6,13,7
1090 DATA 8801,8A01,8283,D017,8C11,C001,
8699,8041,7,28,25,64,27,73,71,74,78,75,C
3,84,C4,D1,D2,2,2
```

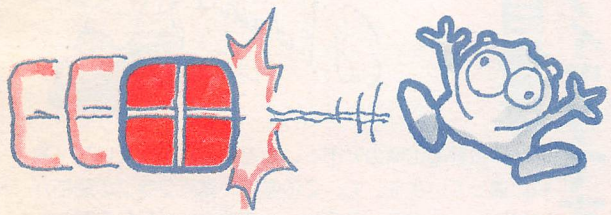
次ページへ続く

〈ファンダム・ニュース／その4〉◇◇ショート部門◇◇埼玉県・栗本宣教『APPLE』＝グラフィックはいいけれど、パズルがかんたんすぎました。◇◇一画面部門◇◇島根県・岩田徳彦『スパーマン！「葛藤」』＝キャラクタがいい。とにかくおかしい。あとひとつゲームとしてのおもしろさが加われば良かったのに。

```
1100 DATA 8821,8615,9B21,8003,A013,9F71,
8001,9149,6,12,22,51,64,53,65,B3,47,C1,8
7,C5,92,8,4
1110 DATA 8021,A003,9149,C051,96CB,8041,
8605,8201,6,16,24,18,31,91,36,97,75,A7,8
7,E8,B7,7,7
1120 DATA E295,8001,C985,8831,C721,8009,
80C5,9A11,6,14,26,16,37,51,67,64,85,78,B
7,E8,D2,8,8
1130 DATA 8009,95C1,8223,D243,A32B,8001,
A245,8223,5,21,23,43,26,38,54,66,84,A6,B
2,7,7
1140 DATA 8089,88A1,D549,8429,8141,B901,
810D,C811,6,11,22,31,27,43,66,A8,85,B3,D
2,E5,E6,4,1
1150 '♦♦♦♦♦ 1986 12/29 By K.TAKEDA ♦♦♦♦♦
```



キャラクタがユニークな『倉庫番』ふうパズルゲーム

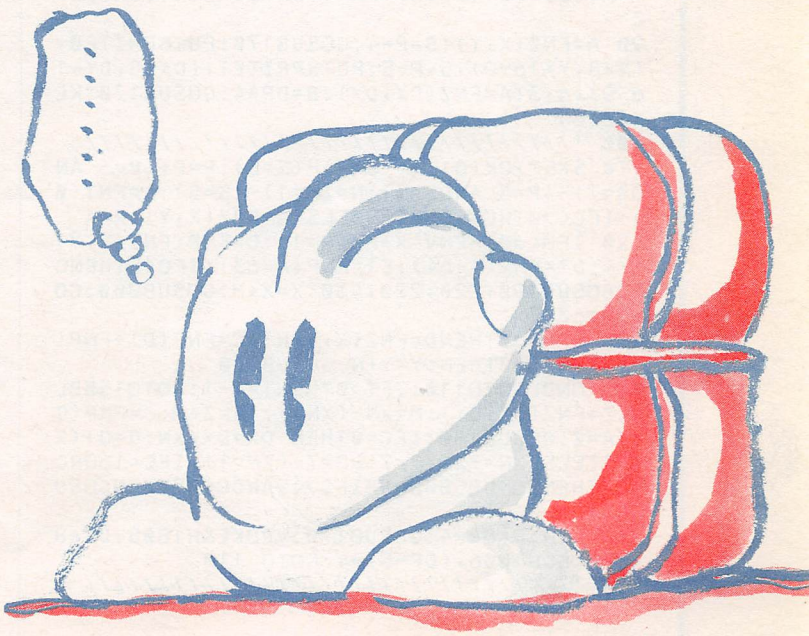


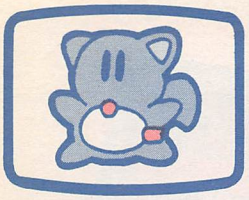
変数の意味

X、Y……ともゆきくんの座標⇨実際には×16して使用(スプライト)
XX、YY……ともゆきくんの移動用
B、C……ともゆきくんの移動まえの座標
G……ともゆきくんのスプライトパターンナンバー
A(m,n)……キャラクタ判断用
P$(n)……キャラクタパターン定義用
K，S……キー入力用
T……面数
U……残り時間
V……スコア
W……ハイスコア
M$，N$……ミュージックデータ用
P……ミュージックナンバー
L……ひもとりつけ判断用
R……ブロック移動判定用
Z……ブロックの数
Z1……面クリア、ギブアップ判定用
A、B……各種データ読みこみ用
TT……クリア判定用
D$(n)……エスケープシーケンス判断用
D(n)、E(n)……キャラクタ判定用
A$、B$……各種データ読みこみ用
TI……残り時間計算用
I、II、J……ループ用

プログラム解説

10　REM文
20～90　初期設定、スプライトおよびキャラクタ定義
100～110　ミュージックデータ
120　REM文
130～170　デモ画面作成
180　REM文
190～280　画面作成
290　REM文
300～330　キー入力、BGM演奏
340　REM文
350～390　自分の表示と移動
400　REM文
410～440　ひもがつけられるかの判定
450　REM文
460～470　ひもをつける
480　REM文
490　ひもをはずす
500　REM文
510～530　ブロックを動かす
540　REM文
550～590　ブロックを壁にする
600　REM文
610～620　タイムオーバー、ギブアップのメッセージ表示
630～740　タイムオーバー、ギブアップ、クリアの判定および処理
750　面セレクト処理
760　方向判定データ
770　REM文
780～900　スプライトデータ
910　REM文
920～940　キャラクタデータ
950　REM文
960～1020　デモ画面データ
1030　REM文
1040～1140　面データ
1150　REM文





ぶぁあでん　　ぱにっく

BURDEN PANIC

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は68ページにあります

```
10 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFUSR=&H7E:A=USR(0):FORI=8192TO10223:VP
OKEI,&HF1:NEXT:FORI=0TO7:VPOKEI+8672,17:
NEXT:LOCATE7,7:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰのていぎ゛ で゛す。":D
EFINTA-Z
20 DEFFNT(Z)=(((STRIG(0)ANDSTICK(0)=7)OR
STRIG(3))-((STRIG(0)ANDSTICK(0)=3)ORSTRI
G(1))):FORK=0TO16:C=K*32+512:FORI=0TO31:
READA$:VPOKE C+I,VAL("&H"+A$)
30 NEXT:FORI=0TO31:READA$:VPOKE&H2000+C+
I,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT:FORI=0TO159:REA
DA$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+A$):NEXT
40 LOCATE 14,7:PRINT"ｺﾋﾟｰ":FORI=256TO204
0:A=VPEEK(I):B=VPEEK(&H2000+I):VPOKE&H80
0+I,A:VPOKE&H1000+I,A:VPOKE&H2800+I,B:VP
OKE&H3000+I,B:LOCATE12,9:PRINT2040-I:NEX
T
50 DEFFNZ(X,Y)=6112+X+Y*64:DEFFNP(Z)=VPE
EK(Z)-60:ONKEYGOSUB530,660:PLAY"S1M5000L
8":CLS:GOTO630
60 ST=ST+1:LI=3:IFST<26THENGOSUB590ELSE1
510
70 PLAY"OA4A.G16GFF4CC+DO3AOCO3A+A+4OG4G
.F16FEE4CC+DEF4":FORY=1TO11:FORX=1TO14:C
=VAL(MID$(S$(Y-1),X,1)):A=FNZ(X*2,Y):IFC
>0THENB=C*4:GOSUB170:BL=BL-(C=3)ELSEGOSU
B180
80 NEXT:NEXT:X=MX:Y=MY:A=FNZ(X*2,Y):B=40
-(X=0)*16:GOSUB170:A=A+2:B=B+4:GOSUB170:
A=A+62:B=B+4:GOSUB170:A=A+2:B=B+4:GOSUB1
70:X=(X-1-(X=0)*3)*2:Y=Y+1:P=5:DX=MW*2:D
Y=MV:DQ=DQ-(LI>3):XN=1:DP=8:KEY(1)ON:DL=
0
90 A=FNZ(X,Y):B=P*4:GOSUB170:PUTSPRITE0,
(X*8,Y*16-9),5,P-5:PUTSPRITE1,(DX*8,DY*1
6-9),6,3:A=FNZ(DX,DY):B=DP*4:GOSUB170:KE
Y(2)ON
100 '////////////////////////////////
110 S=STICK(O):M=(S=7)-(S=3):P=P+(P=6 AN
DS=7)-(P=5 ANDS=3):N=(S=1)-(S=5):L=FNT(0
):IFL<>0THENGOSUB250ELSEA=FNZ(X,Y):R=A
120 IFM<>0THENV=X+M-(M=1):C=FNP(FNZ(V,Y)
)/4:D1=FNP(A-64):E1=FNP(A-63):IFC<5THENO
NCGOSUB190,220,220,430:X=X+M:GOSUB200:GO
SUB460
130 IFN<>0THEND=FNZ(X,Y+N):C=FNP(D)+FNP(
D+1):IFC=0THEN:Y=Y+N:GOSUB200
140 ONDLGOTO110:IFT>0THENT=T-1:GOTO150EL
SEZ=FNZ(DX,DY):M=XN-(XN=1):Q=Z+M:C=FNP(Q
):A=Z:GOSUB180:IFC=0THEN DX=DX+XN:Q=Q+(X
N=1)ELSEXN=-XN:Q=Z:DP=7-(XN=1):IFC=16ORC
=17THENGOSUB500ELSEIFC>19ANDC<27THENGOSU
B520
150 A=Q:B=DP*4:GOSUB170:VPOKE&H1B05,DX*8
:VPOKE&H1B06,(DP-5)*4:GOTO 110
160 '////////////////////////////////
```

By Y.Kurashi

唯一の自慢はグラフィックです

ぼくは長野の山奥のK市というところに住んでいてY高校に通っています。で、この学校の電気クラブの略称が「Y.E.C」。だから、このゲームの途中にＹＥＣの面なんてのも出ています。このヒジョーに長いプログラムは、REM文をすべて取ってしまえば、16Kのマシンでも作動します。が、打ちこむのは……。FANネットを利用できる人はそうしたほうが無難ですね。唯一の自慢は、やはりグラフィックです。限界はありますが、MSXでもキャラクタの工夫でなんとかなるようです。

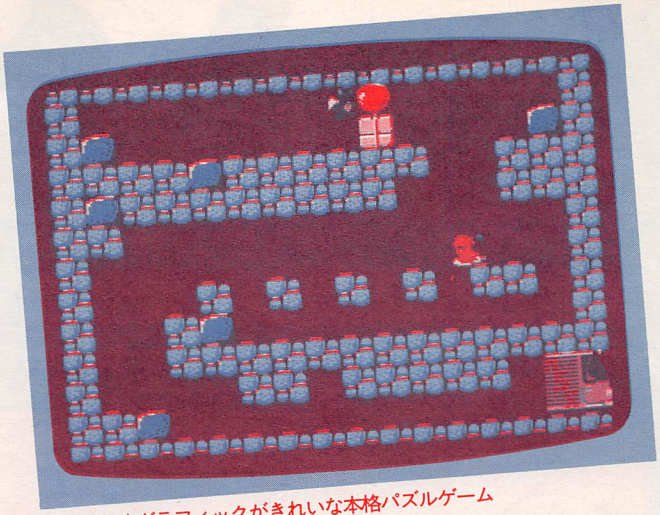
```
170 BB=B+60:VPOKEA,BB:VPOKEA+1,BB+1:VPOK
EA+32,BB+2:VPOKEA+33,BB+3:RETURN
180 VPOKEA,60:VPOKEA+1,60:VPOKEA+32,60:V
POKEA+33,60:RETURN
190 M=0:RETURN
200 A=R:GOSUB180:A=FNZ(X,Y):B=P*4:GOSUB1
70:PUTSPRITE0,(X*8,Y*16-9),,P-5:RETURN
210 '- ﾖｺ - (1)
220 Z=FNZ(V+M+M,Y):D=FNP(Z):IFD=0THENA=Z
-M+(M=1):GOSUB180:A=Z+(M=1):B=C*4:GOSUB1
70:XX=V+M+(M=-1):YY=YELSEIFC=3AND(D=48OR
D=69)THENGOTO410ELSERETURN140
230 Z=FNZ(XX,Y+1):D=FNP(Z)+FNP(Z+1):IFD=
0THEN290ELSERETURN
240 '- ﾌｰｾﾝ -
250 M=0:IF(P=6ANDL=-1)OR(P=5ANDL=1)THENP
=5-(L=1):GOSUB200
260 Z=FNZ(X+L+L,Y):C=FNP(Z):D=FNP(Z+1):I
FC=16THEN380ELSEIFC+D>0THEN:RETURN
270 A=Z:B=36:GOSUB170:PLAY"O6D16":FORI=0
TO30:NEXTI:B=16:GOSUB170:RETURN
280 '- ﾗｯｶ -
290 BX=XX:BY=YY
300 XX=BX:YY=BY:BY=BY+1
310 Z=FNZ(XX,YY):B=FNP(Z):U1=FNP(Z+64):U
2=FNP(Z+65):O1=FNP(Z-64):O2=FNP(Z-63)
320 IFU1>27ORU2>27THENGOSUB560ELSEU=U1+U
2:IFU=0THEN340ELSEIF(U1=17ANDU2=0)ORU1=1
6OR(U2=16ANDU1=0)THEN 330 ELSEIFBY=YY+1T
HEN PLAY"O2C16C16":RETURN140ELSE300
```

```
330 IX=XX-(U2=16)+(U1=17):A=FNZ(IX,YY+1)
:GOSUB180:IFFNP(A+64)=12THENBY=BY+1:BX=B
X+(U1=17)-(U2=16)
340 A=Z:GOSUB180:A=Z+64:GOSUB170
350 IFO1=9ORO1=13THENXX=XX-1:YY=YY-1:GOT
O310ELSEIFO2=8ORO2=12THENXX=XX+1:YY=YY-1
:GOTO310ELSEIFO1=8ORO1=12THEN:YY=YY-1:GO
TO310
360 GOTO 300
370 '- フーセン - (UP)
380 C=(FNP(Z-64)+FNP(Z-63)):IFC=0THENPLA
Y"O5C16D16":D=FNP(Z+64):IFD=12THENA=Z+64
:GOSUB180:A=Z:B=12:GOSUB170:GOTO390ELSEA
=Z:GOSUB180:ELSE RETURN140
390 A=Z-64:B=16:GOSUB170:RETURN140
400 '-IN-
410 A=Z-M+(M=1):GOSUB180:BL=BL-1:IFBL>0T
HENPLAY"OC":RETURN140 ELSELOCATE8,7:PRIN
T" ステージ";ST;"クリア!! ":PLAY"OG4G.F16FEE4C
C+DEFCF4":RETURN60
420 '-ヨコ (2)-
430 Z=FNZ(V+M+M,Y):D=FNP(Z):IFD>0THEN RE
TURN140ELSEA=FNZ(X+M+M,Y+1):C=FNP(A):IFC
<>12THENA=A-64:GOSUB450ELSE D=FNP(Z+64):
IFD=0THENGOSUB180:A=A+M:B=12:GOSUB170:A=
A-M-64:GOSUB450:RETURNELSERETURN 140
440 C=FNP(A-64)+FNP(A-63):IFC=0THENGOSUB
180:A=A-64:GOSUB170:RETURNELSERETURN
450 B=16:GOSUB180:A=A+M:GOSUB170:RETURN
460 ' ラッカ B
470 IF(M=-1AND(E1=8ORE1=12))OR(M=1AND(D1
=9ORD1=13))THEN480ELSERETURN
480 F=FNP(R-128-M):IF(E1=12ORD1=13)ANDF=
16THENRETURN
490 BX=X-M-M:BY=Y-1:GOTO 300
500 'BARNE
510 A=Z+M+(M=-1):GOSUB180:PUTSPRITE2,(((
DX+M)+(M=-1))*8,DY*16-9),,4:PLAY"O5C16OC
16":PUTSPRITE2,(0,209):T=20+INT(RND(1)*5
)*20:C=FNP(A+64):IFC=12THENXX=DX+M+(M=-1
):YY=DY+1:GOTO290 ELSERETURN
520 'END
530 PLAY"OCE16E16DE16E16FFF2":LI=LI-1:IF
LI=0THENPUTSPRITE0,(0,208):A=FNZ(X,Y):GO
SUB180:A=FNZ(DX,DY):GOSUB180:LOCATE4,7:P
RINT"リトライするなら、トリガー1をおしてくださ い。"ELSE600
540 IFFNT(0)=1THENLI=5:GOTO600ELSEIFFNT(
3)=-1THEN:RESTORE1250:ST=0:RETURN60ELSE5
40
550 'PUSH DEATH
560 IFU1>39ORU2>39THENRETURNELSED=DP*4:I
F(U1=D+1ANDU2=0)ORU1=DOR(U1=0ANDU2=D)THE
N570ELSERETURN
570 PLAY"O1C4":DL=1:PUTSPRITE1,(0,209):A
=FNZ(XX+(U1=D+1)-(U2=D),YY+1):GOSUB180:R
ETURN
580 '////////////////////////////////
590 FORJ=0TO10:READS$(J):F$="":FORI=1TO7
:B$=RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(S$(J
),I,1))),4):F$=F$+CHR$(48+VAL("&B"+LEFT$
(B$,2)))+CHR$(48+VAL("&B"+RIGHT$(B$,2)))
:NEXT:S$(J)=F$:NEXT:READMX,MY,MW,MV
600 PUTSPRITE0,(0,208):A=FNZ(X,Y):GOSUB1
80:A=FNZ(DX,DY):GOSUB180:FORY=0TO23STEP2
:FORX=0TO31 STEP2:YY=Y*32:VPOKE&H1800+X+
YY,66:VPOKE&H1801+X+YY,67:VPOKE&H1820+X+
YY,64:VPOKE&H1821+X+YY,65:NEXT:NEXT:FORI
=&H17E0TO&H17FF:VPOKEI,64:NEXT:BL=0
610 LOCATE10,5:PRINT" ステージ";ST:LOCATE1
1,7:PRINT" チャンス";LI:T=0:IFSTRIG(0)ORSTRI
G(1)THEN RETURN70ELSE610
620 '// TITLE//////////////////////
630 FORI=5TO11:READA$:FORJ=1TO29:LOCATE3
2-J,I:PRINTLEFT$(A$,J):NEXTJ,I:ST=0
640 FORI=14TO21:READA$:FORJ=1TO28:LOCATE
0,I:PRINTRIGHT$(A$,J):NEXTJ,I
650 FORI=0TO2500:IF STRIG(0)ORSTRIG(1)TH
ENO=-STRIG(1):CLS:GOTO60 ELSE NEXT:FORI=
0TO24:LOCATE0,23:PRINT:NEXT:RESTORE1090:
GOTO630
660 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN O=-STRIG(1)
:RETURNELSEIFSTICK(O)=8THENRETURN60ELSE6
60
670 '////////////////////////////////
680 DATA 3F,FF,FA,FE,F4,BC,EC,8F,00,9C,B
E,BE,BE,9C,80,7E,7C,01,39,7D,7D,7D,39,00
,81,FA,FE,BA,EC,BC,8F,7C
690 DATA A1,31,3C,3C,3C,3C,3C,C3,01,31,3
1,31,31,C1,C1,A1,C1,A1,A1,31,31,31,C1,01
,C3,3C,3C,3C,3C,3C,C3,C1
700 DATA 00,07,3F,E0,C0,C0,80,80,00,F8,F
E,FE,F6,FE,FA,FE,80,80,FF,DF,FB,81,FF,3F
,F4,BC,EC,87,F8,FF,FF,FC
710 DATA 01,F1,F1,F7,F7,F7,F7,F7,01,F1,7
1,74,74,74,74,74,F7,F7,71,74,74,47,41,41
,74,74,74,47,74,41,41,41
720 DATA 7D,81,81,81,81,81,01,FF,BE,81,8
1,81,81,81,80,C1,FE,01,81,81,81,81,81,7D
,FE,81,81,81,81,83,87,BE
730 DATA F1,FB,FB,FB,FB,FB,FB,F1,F1,6B,6
B,6B,6B,6B,6B,6F,6F,F3,FB,FB,FB,FB,FB,61
,61,63,6B,6B,6B,6B,6B,61
740 DATA 0F,3F,7F,CF,8F,9F,DF,BF,E0,F8,F
C,FC,FE,FE,FE,FA,DF,7F,7F,3F,1F,07,01,01
,FE,F4,E4,D8,F0,C0,80,00
750 DATA D1,D1,D1,DF,DF,DF,DF,DF,D1,D1,D
1,D1,D1,D1,D1,D1,DF,D1,D1,D1,D1,61,61,F1
,D1,D1,D1,D1,61,61,F1,61
760 DATA 00,21,21,00,00,00,00,00,00,80,8
0,80,00,18,3C,7C,08,14,1E,1E,0C,00,00,00
,7C,0C,04,C0,C0,00,00,00
770 DATA 01,71,71,01,01,01,01,01,01,E1,E
1,E1,01,F1,F1,F1,B1,E1,E1,E1,E1,01,01,01
,F1,F1,F1,D1,D1,01,01,01
780 DATA 00,01,01,01,00,18,3C,3E,00,84,8
4,00,00,00,00,00,3E,30,20,03,03,00,00,00
,10,28,78,78,30,00,00,00
790 DATA 01,E1,E1,E1,01,F1,F1,F1,01,71,7
1,01,01,01,01,01,F1,F1,F1,51,51,01,01,01
,B1,E1,E1,E1,01,01,01
800 DATA 00,18,20,20,40,00,00,28,0E,1F,1
7,23,06,04,00,00,00,00,00,00,60,F0,80,3F
,00,00,00,18,1F,F8,BC,C0
810 DATA 01,91,91,91,91,01,01,B1,71,51,5
1,51,51,41,01,01,01,01,01,01,F1,F1,EF,E1
,01,01,01,F1,F1,F1,E1,E1
820 DATA 70,F8,E8,C4,60,20,00,00,00,18,0
4,04,02,00,00,14,00,00,00,18,F8,1F,3D,03
,00,00,00,00,06,01,03,FC
830 DATA 71,51,51,51,51,41,01,01,01,81,8
1,81,81,01,01,B1,01,01,01,F1,F1,F1,F1,E1
,01,01,01,01,F1,EF,EF,E1
840 DATA 00,00,00,00,03,07,0F,0F,00,00,0
0,00,C0,E0,F0,F0,0F,07,03,00,00,00,00,00
,B0,60,C0,80,00,00,00,00
```

次ページへ続く

```
850 DATA 01,01,01,01,91,81,D1,D1,01,01,0
1,01,81,D1,D1,D1,D1,D1,61,01,01,01,01,01
,D1,61,61,F1,01,01,01,01
860 DATA 7F,CC,FC,FC,CC,CC,CC,CC,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8,F8,F9,F9,F8,F8,FF
,FF,E0,E0,FF,FF,E0,E0,9F
870 DATA F1,6E,45,6E,45,6E,45,6E,F1,E1,5
1,E1,51,E1,51,E1,51,E6,54,E6,54,E6,54,E1
,51,6E,45,E1,51,6E,45,E6
880 DATA FF,FF,3F,3F,3F,3F,3B,3F,30,30,C
0,E0,E0,F0,F0,F8,3F,37,3F,37,37,33,CF,3F
,F8,F8,FC,FC,FC,FF,FE,C2
890 DATA F1,E1,4E,5E,5E,5E,5E,5E,F1,E1,4
1,51,51,51,51,51,5E,5E,5E,5E,5E,5E,E5,5E
,51,51,51,51,51,51,51,51
900 DATA FF,F0,F0,FF,FF,FF,FF,FF,C0,C0,8
0,99,99,DB,C3,E7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
,C3,DB,99,99,FF,FF,FE,C3
910 DATA 51,E6,54,E1,51,E1,51,E1,45,6E,4
5,E6,54,E6,54,E6,51,E1,51,E1,F1,41,41,41
,54,E6,54,E6,F1,41,41,41
920 DATA 1F,FF,E3,A3,BF,BF,BF,BF,FE,FE,F
E,FE,07,07,07,FB,BF,BF,DF,1F,FF,FF,FF,FF
,33,33,01,0F,EF,F0,FE,FC
930 DATA 4E,E1,EF,E7,E7,E7,E7,E7,E1,E1,E
1,E1,FE,FE,FE,EF,E7,E7,E7,7E,F1,41,41,41
,AE,6E,7E,F7,F7,41,41,41
940 DATA 03,03,03,07,07,0F,0F,1F,FF,FF,F
C,FC,FC,FC,DC,FC,1F,1F,3F,3F,3F,7F,77,43
,FC,EC,FC,EC,EC,CC,F3,FC
950 DATA F1,E1,41,51,51,51,51,51,F1,E1,4
E,5E,5E,5E,5E,5E,51,51,51,51,51,51,51,51
,5E,5E,5E,5E,5E,5E,E5,5E
960 DATA FF,CC,FC,FC,CC,CC,CC,CC,FE,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8,F8,F9,F9,F8,F8,FF
,FF,E0,E0,FF,FF,E0,E0,9F
970 DATA F1,6E,45,6E,45,6E,45,6E,F1,E1,5
1,E1,51,E1,51,E1,51,E6,54,E6,54,E6,54,E1
,51,6E,45,E1,51,6E,45,E6
980 DATA 7F,7F,7F,7F,E0,E0,E0,DF,F8,FF,C
7,C5,FD,FD,FD,FD,CC,CC,80,F0,F7,FF,7F,3F
,FD,FD,FB,F8,FF,FF,FF,FF
990 DATA E1,E1,E1,E1,FE,FE,FE,EF,4E,E1,E
F,E7,E7,E7,E7,E7,AE,6E,7E,F7,F7,41,41,41
,E7,E7,E7,7E,F1,41,41,41
1000 DATA FF,F0,F0,FF,FF,FF,FF,FF,C0,C0,
80,99,99,DB,C3,E7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
8,C3,DB,99,99,FF,FF,FE,FC
1010 DATA 51,E6,54,E1,51,E1,51,E1,45,6E,
45,E6,54,E6,54,E6,51,E1,51,E1,F1,41,41,4
4,54,E6,54,E6,F1,41,41,41
1020 '
1030 DATA 21,12,1E,3F,2D,2D,2D,1F,77,6B,
21,01,33,7F,7B,01,80,40,40,40,C0,C0,C0,8
0,E0,F0,F0,20,00,E0,F0,F0
1040 DATA 01,02,02,02,03,03,03,01,07,0F,
0F,04,00,07,0F,0F,84,48,78,FC,B4,B4,B4,F
8,EE,D6,84,80,CC,FE,DE,80
1050 DATA 00,07,1F,1F,3F,7F,45,03,3F,3F,
1F,1F,1F,0F,00,00,00,00,C0,C0,E0,A0,80,8
0,C0,E0,F8,E0,F0,80,00,00
1060 DATA 00,00,03,03,07,05,01,01,03,07,
1F,0F,07,01,00,00,00,E0,F8,F8,FC,FE,A2,C
0,FC,FC,F8,F8,F0,F0,00,00
1070 DATA 01,01,20,10,00,00,00,C0,00,00,
00,10,20,01,01,00,00,00,08,10,00,00,00,0
6,00,00,00,10,08,00,00,00
1080 '
1090 DATA"CCCC            CC          "
1100 DATA" C  C             C          "
1110 DATA" C  C ふ〝ぁあて〝ん   C          "
1120 DATA" CCC  C C C C  CC  CC  CC "
1130 DATA" CHIC C C CC  C C CCC C C "
1140 DATA" CJKC C C C   C C C   C C "
1150 DATA"CCCC   CC C    CC CC  C C "
1160 '
1170 DATA"       CCC   CC   CC C  CC "
1180 DATA"        C C C C  C C   C   "
1190 DATA"        C C C C  C C C C   "
1200 DATA"        CC   CCC C C C  CC "
1210 DATA"        C          ぱ°にっく!    "
1220 DATA,,"         ぱ〝ぃ  くらし  1987     "
1230 '
1240 '5A-+---16B-+----27-+----38-+--49
1250 DATA 5008005,4014501,0004410,000415
4,4504510,0000010,0555540,0000000,000000
0,444444D,5444445,0,3,5,8
1260 DATA 0000000,B000002,5655505,955540
5,4000000,0000000,0111114,0600000,055555
5,0051550,6000000,14,10,5,6
1270 DATA 5D65975,5975D65,5965965,000000
0,0000000,0000000,0000000,0000000,514514
5,5145145,5145145,14,7,1,8
1280 DATA 000200C,1455894,0002000,254515
4,0000000,1455514,0002000,1155554,000200
0,0555544,0000000,0,10,8,5
1290 DATA 0414114,4014518,64408C0,640011
0,0841000,0667050,1482640,0414148,041401
8,4150410,0008000,14,10,9,5:' 5
1300 DATA 9000005,4100450,00C1010,404000
0,0024400,3044501,5145401,4000000,005501
1,4000001,AA00155,14,4,9,10
1310 DATA 5501055,0040004,0000000,505554
4,0015000,0000000,0554144,0058054,000000
0,00440C0,5C54C55,0,2,7,9
1320 DATA 5000005,4000001,1450000,111040
4,1030110,1014040,2040210,3055C00,000040
5,4015001,5000015,14,7,14,3
1330 DATA 0000000,4055450,1110104,041510
0,0410108,0415450,0000000,0155550,477667
0,0000000,0555554,0,7,6,7
1340 DATA 0000000,0000000,0008000,002A00
0,00AE800,02AAA00,0AAAA80,2AAAAA0,000000
0,0000000,0000000,14,10,4,3:' 10
1350 DATA 0014814,1110480,054044C,000002
1,4000004,4500150,4501506,9000001,010144
0,4416444,40D5501,0,3,6,6
1360 DATA 5555555,555555A,55555A0,5555A0
0,555A002,55A0029,5A00295,A002945,002844
4,0294441,AD55144,14,3,5,7
1370 DATA 5400005,40A0E81,02857A0,021452
0,0054540,0054140,0055540,0095580,02854A
0,4000001,5400005,0,7,1,9
1380 DATA 0150015,0C00300,5505105,040514
1,4014055,4100021,1015150,4110911,014015
1,0000000,5005111,0,9,7,8
1390 DATA 5014111,0110001,1500550,054054
0,40F1110,5050000,4100040,0415044,445415
1,2011141,0501405,14,6,9,7:' 15
1400 DATA 4040105,04040C1,4040404,040404
0,0000001,4111111,0400000,0044541,411100
1,0000045,0000145,0,10,8,7
1410 DATA 5550555,5500055,502A805,409550
1,0255540,0250540,015054-,4055501,501540
D,5000015,5500055,0,7,14,7
```

```
1420 DATA 5500055,5000005,4015701,406595
5,0155501,0165900,015A500,00555C1,001010
1,5000005,5540055,0,8,6,11
1430 DATA 0055550,3C00000,5800001,000000
0,0000000,0000000,0000000,0000000,000000
0,0000000,4000001,14,1,4,11
1440 DATA 4005401,0001000,0E01000,050206
0,0502010,0102030,6805010,6015060,B0D500
0,0001000,0001401,0,5,11,11:'20
1450 DATA 5550055,5020001,0155400,4144C0
1,0100555,0001155,0000000,00C0000,400110
0,5100140,5143055,14,9,7,7
1460 DATA 4055815,2015012,0000100,144000
0,0500510,0000000,0494000,0150040,000040
0,500007D,6550195,0,8,7,4
1470 DATA 400C405,30440C1,1050050,100000
0,0115155,4000001,5100140,4055540,400000
0,0100015,5050001,14,8,7,10
1480 DATA 0000000,0888884,0122120,088888
8,0222222,0888C88,0222220,0888848,421222
0,0888888,0000000,0,7,1,5
1490 DATA 081410C,4400104,4400014,410400
4,0000140,1000001,0015015,4519501,000000
1,4411100,000015C,0,6,2,11:'FIN
1500 DATA ++た◆ぃあ◆ぃあも◆ぃ+++,++をレユ°けちも!をりもめ
+,+°ヤロOゅ+うもめ=ゐぬめ+,+く+ゅへをあユっルくなルぬ+,+っっロた◆
ぃあといか++++,+++くDCBンめ+ゅふあ++
1510 LOCATE6,12:PRINT"    こ〝くろうさま て〝した。
":FORI=0TO8000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):F
ORY=0TO12:FORX=0TO31STEP2:A=FNZ(X,Y)-32:
B=4:GOSUB170:NEXT:NEXT:IFDQ>0THEN1530
1520 FORI=0TO5:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):LO
CATEJ+8,I*2+4:A=ASC(MID$(A$,J,1)):PRINTC
HR$(A+(A<90)*11-(A>90)*11);:FORK=0TO500:
NEXT:NEXT:NEXT
1530 FORI=0TO0STEP0:IFSTRIG(0)THEN:CLS:R
ESTORE1090:GOTO630ELSENEXT
1540 '
1550 '   BURDEN PANIC
1560 '     By Y.Kurashi   1987 Apr.
```



とにかくグラフィックがきれいな本格パズルゲーム

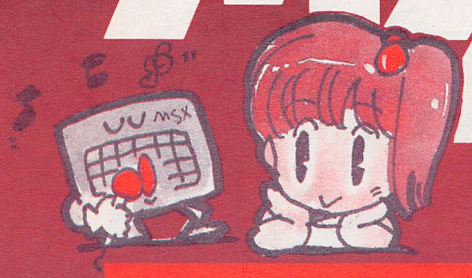
変数の意味

X、Y……CATの座標
DX、DY……死神の座標
XN……死神の進行方向
DL……死神の生死
LI……CATの残り数
ST……ステージ数
P……CATのパターン
DP……死神のパターン
S……キーボード、ジョイスティック入力用
M、N……CATの移動用
C……移動先
Z、D、Q……CAT移動
XX、YY……VRAM番地などの保存用
A、B……キャラクタ表示用(Aが座標、Bはキャラクタコード)
O……スティック番号用(0＝キーボード、1＝ジョイスティック)
BX、BY、IX、IY……落下用座標
O1、O2、U、U1、U2……落下判定用
BL……残っている荷物の数
T……死神の停止カウンタ
F$、B$……画面データ作成用
S$(I)、MX、MY、MW、MV……画面データ保存用
FNP(Z)……画面上のキャラクタを読みこむ
FNZ(X,Y)……VRAM座標に変換する
FNT(T)……トリガー判定(ただしTはダミー)

プログラム解説

10　初期設定1
20　初期設定2(キー入力の初期設定)
30　初期設定3(キャラクタ定義)
40～50　初期設定4(キャラクタの書きこみ、ファンクションキー割りこみの定義)
60～70　ゲームスタート(音楽を鳴らす)
80～90　CATおよび死神表示
100　REM文
110　キー入力処理
120～130　キャラクタの移動先を調べてそれぞれの判定ルーチンへ跳ばす
140～150　死神移動処理
160　REM文
170　キャラクタ表示
180　画面上のキャラクタを消す
190　壁などの衝突処理
200　CAT表示
210　REM文
220～230　CAT横移動処理1
240　REM文
250～270　フーセンの処理
280　REM文
290～360　落下処理1
370　REM文
380～390　フーセン上昇処理
400　REM文
410　荷物を積みこむ処理
420　REM文
430～450　CAT横移動処理2
460　REM文
470～490　落下処理2
500　REM文
510　フーセン破裂処理
520　REM文
530～570　ゲームオーバー処理
580　REM文
590～610　ゲームスタート画面作成
620　REM文
630～660　タイトル画面作成
670　REM文
680～1010　キャラクタパターンデータ
1020　REM文
1030～1070　スプライトパターンデータ
1080　REM文
1090～1220　タイトル画面データ
1230～1240　REM文
1250～1500　面データ
1510～1530　オールクリア処理
1540～1560　REM文

MSXの音楽とサウンド



セッション1

コーラス効果のついた『雪の降る街を』

解　説	よっちゃん
プログラム	川本健二+NOP
プログラム解説	NOP

今月から始まったMSXで音楽を遊ぶこのページ、いきなり、音のもとになるトーンジェネレータをマシン語で細工して、コーラス効果を出してしまうのだった。

MSXには、PSG(Programable Sound Generator)と呼ばれるサウンド用のLSIが標準装備されている。これは、かんたんにいって、3つのトーンジェネレータ[*1]と1つのノイズジェネレータ[*2]を持ち、エンベロープジェネレータ[*3]で音を加工して出力する(下図参照)というもの、なのだが、あー、いきなりこういわれてもチンプンだろうから、今回は、まず、音のもとになるトーンジェネレータについて考えることにしよう。

PSGはクロックパルスから音を作り出す

トーンジェネレータとは、音を作り出す回路のこと。ここで作られた電気振動がスピーカをふるわせ、空気の振動(つまり音)になって、人間の耳に届くわけだ。

その振動のもともとにあるものがクロックパルスという信号で、この信号はコンピュータのなかに内蔵されたメトロノームみたいなもの[*4]。コンピュータの各部分はこのメトロノームでタイミングをあわせて動作する。トーンジェネレータが作り出す音はこのクロックパルスの振動を利用しているのだ。

とはいえ、クロックパルスの周波数(1秒間の振動回数)[*5]は異常に大きく、3.579545MHz。具体的にいうと、これは1秒間に357万9545回も振動することを意味している。

そんな周波数の信号をそのまま音にすることはできない。なにしろ、人間はある一定範囲の音(高さの上限は22KHzくらい)しか聞きとれないのだから。

そこで、この信号の周波数を下げて(これを分周という)基準周波を作る。それをさらに12ビットの分周データ(これが音の高さを決める)で割って、最終的に音を出しているのだ。

音の周波数をft(Hz)として、12ビットの分周データをTPとすれば、その計算式は、

ft=111860.781125÷TP

となる。

ううむ、ますますむずかしくなってしまった。具体的な例を1つあげよう。

音楽の世界で基準にされることの多いA(ハ長調のラ:周波数440～445Hz)の音は、BASICのPLAY文データの書式(MML)でいうと、"O4A"にあたる。この音を作るためのTPは&H 0 FE(10進数の253)になっている。すると、

ft=111860.78125／253

ft=442.1

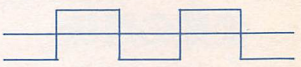
となり、確かにAの音になるわけだ。

ブザーの音を工夫して「コーラス効果」を出す

さて、音の高さはわかったとして、音色はどうだろう。

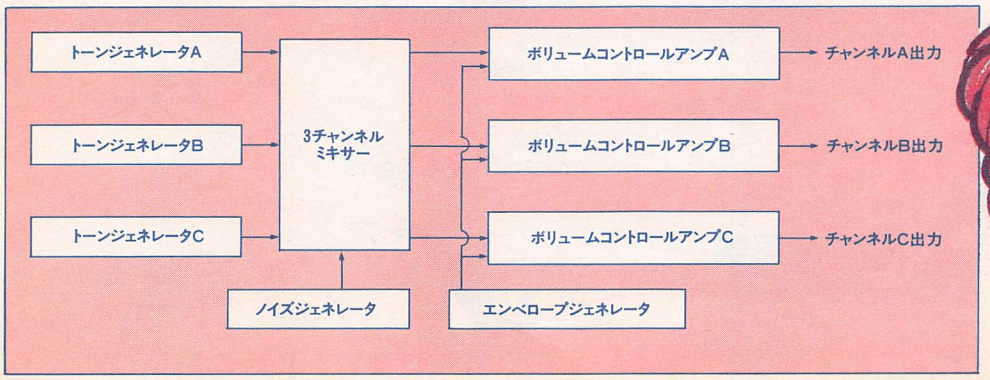
音色を決めるのは、音の波の形だ。ふつうの音の波はいろいろと複雑な波形をしていて、その形が微妙な音色を決めているのだ。

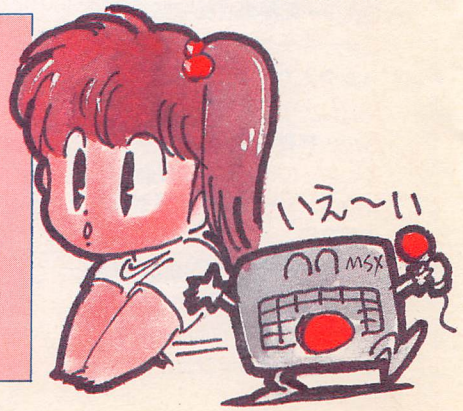
ところが、クロックパルスの波の形はというと、



こんな形になっている。このような波形を方形波という。この波形の音色は、あの「ブー」というブザーに代表される機械的な音になる。

FM音源だと、正弦波という波形をもとにいろんな波形を作





りだし、よい音色を作ることができるけれども、PSGには残念ながらそういう機能はない。そこで、2つ以上のトーンジェネレータから出てくる別々の方形波を混ぜたり、エンベロープジェネレータを用いたりすることで、音色が変わっているように感じさせているわけだ。ただし、ふつうにBASICを使っていたのではほとんど効果が出ないので、マシン語が登場することになる。

サンプルとして掲載した『雪の降る街を』では、同じ演奏データでトーンジェネレータAとCを鳴らしている。そんなことならBASICでもできるが、違うのは、トーンジェネレータAとCの音の高さは微妙(楽譜では表せないくらい)に違っているのだ。これはマシン語でないとできない。

じつは、トーンジェネレータAに入れる演奏データをCに入れるときに、音の高さを決める12ビットの分周データを1だけ増やしている(このデータが大きくなると低い音になる)のだ。

その結果、チャンネルAとCからわずかにずれた音が同時に出てくるので、音に微妙なうねりが生じて、魅力的に響くようになる。これが、いわゆる「コーラス効果」というやつだ。

論より証拠、プログラムを打ちこんで走らせてみよう。ふつうにBASICのPLAY文を使っていたのではちょっと出せない演奏が楽しめるだろう。

＊1　トーンは「音」、ジェネレータは「発生器」。つまり、音の発生器ということ。

＊2　ノイズは特定の音の高さを持たない「ザー」という雑音のこと。ノイズ・ジェネレータはその雑音の発生器だ。ドラムの音や効果音を作るときには欠かせない。

＊3　エンベロープとは音量の時間的変化のこと。たとえば、オルガンの音は「ボー」と鳴りっぱなしだし、ピアノの音は「ポン」と先細りに小さくなる。こういう音量の変化の仕方や速さを決めるのがここだ。

＊4　人間社会が時間を基準にして動くのと同じように、コンピュータのなかもこのクロックパルスの刻む信号を基準にして動く。

＊5　M(メガ)は100万のこと。Hzは周波数(1秒間の振動数)の単位。

使用上の注意

★ディスクで使うには

このプログラムはRAM8Kで動くようになっている。しかし、このままではディスクが使えない。ディスクを使いたいときは、10行の
CLEAR300，&HF000：A=&HF000～
の部分を
CLEAR300，&HC000：A=&HC000～
のように変えること。

★コーラス効果のオンとオフ

このプログラムはいったんRUNすると永久に演奏を繰り返すようになっている。止めたいときは、もちろんCTRLキーを押しながらSTOPキーを押せばいい。

止まったときはコーラス効果をオフしているので、ふたたびコーラス効果を出したいときはF1キーを押す。ただし、コーラス効果がオンになっているときはディスクを使ってはいけない！　必ずF2キーでコーラス効果をオフしてから使うこと。

また、マシン語を使っているので、RUNするまえに必ずセーブしておくのを忘れずに！

プログラムについてのうんちく

★BASICプログラムの解説

10　いわゆる初期設定
11　19行からのマシン語プログラム書きこみサブルーチンを呼び、コーラス効果オン
12　『雪の降る街を』を演奏する
13～17　演奏データ
18　CTRL+STOPキーが押されたときに実行される部分(コーラス効果をオフし、F1キーにコーラス効果オン、F2キーにコーラス効果オフを入れ、プログラムを終了)
19～20　マシン語プログラムを書きこむサブルーチン
21　マシン語プログラムの実行アドレスを変更できるようにする部分
22～28　マシン語プログラムデータ
29　マシン語プログラムの実行アドレスを変更するときに使うデータ

★マシン語プログラムの解説

このマシン語プログラムは3つの部分に分かれている(アドレスはRAM8K版のもの。RAM32K版では&HC000から始まる)。

①&HF000～&HF018(USR)……コーラス効果を出している部分(③)が60分の1秒ごとに実行されるように設定するプログラム(つまりコーラス効果オン)

②&HF019～&HF026(USR1)……③のマシン語プログラムを実行しないようにする(コーラス効果オフ)

③&HF027～&HF06E(BASICでは使わない)……60分の1秒ごとに実行される、コーラス効果を出す部分(トーンジェネレータAのデータを読み出し、1か2を加えてトーンジェネレータCに入れる)

『雪の降る街を』のプログラムリスト(RAM8K)

```
10 CLEAR300,&HF000:A=&HF000:DEFUSR=A:DEF
USR1=A+&H19:ONSTOPGOSUB18:STOPON
11 RESTORE19:GOSUB19:A=USR(0)
12 RESTORE13:FORI=0TO7:READA$,B$:PLAYA$,
B$:NEXT:GOTO12
13 DATA T80S0MM15000OL8E4E.E16A.G16F.G16
E1,T80S0OL8,E4E.E16F.E16A.O5C16OB1
14 DATA C4C.C16C.C16E.A16G+1,O5C.C16C.C1
6C4OB.A16B6B12B12A12F12E.V15E16S0E4
15 DATA A.A16A.A16A4R8.R16F6F12F12F12,E4
E.E16F.E16A.O5C16OB2.O5C+.D16,C4C.C16C.C
16E.A16G+2.,E2C+.C+16C+12OB12A12B.A16F+.
F+16F+4A.B16,R2A.A16A12A12R12F+.F+16
16 DATA O5C+.C+16C+.C+16C+4OA.B16O5C.C16
C.C16C4OBA,A.A16A.A16A4R8.R16A.A16A.A16A
4,B4.BB4EF+A2.A.A16,F4.FF4DDE2.
17 DATA LAAAB8.O5C16CCCL12DDDM40000E1.R2
,ORLF+F+R8.R16RAAL12AAAO5C+1.
18 A=USR1(0):KEY1,"A=USR(0)"+CHR$(13):KE
Y2,"A=USR1(0)"+CHR$(13):END
19 FORI=0TO6:READD$:D(I)=VAL("&H"+D$):NE
XT:DATA18,67,A7,B9,C3,C2,BD
20 FORI=0TO6:READD$:S=0:FORJ=0TO15:D=VAL
("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):S=SXORD:POKEA+I*
16+J,D:NEXT:IFS<>D(I)THENPRINT"DATA MISS
in";I+22:STOPELSENEXT
21 FORI=0TO5:READD:POKEA+D,VAL("&H"+LEFT
$(HEX$(A),2)):NEXT:RETURN
22 DATAF3219FFD1170C00105OOEDB03EC3329F
23 DATAFD2127C022A0FDFBC9F32170C0119FFD
24 DATA0105OOEDB0FBC93E01326FC00602C5AF
25 DATACD9600216FC05E831E0138021E00D55F
26 DATA3E04CD93003E01CD9600D1835FF53E05
27 DATACD9300F1FE01380AC105C53E02326FC0
28 DATA20CDC13E08CD96005F3E0ACD9300C900
29 DATA6,19,28,43,53,95
```

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第8760538－701号

ソフト90本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で90名様（各ソフト10名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。締め切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX（RAM8K）
②MSX（RAM16K）
③MSX（RAM32K）
④MSX（RAM64K）
⑤MSX2（VRAM64K）
⑥MSX2（VRAM128K）
⑦持っていない。

❷ テレビ／ディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①RF出力　②ビデオ出力
③アナログRGB出力

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ　④データレコーダ（オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む）
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム　⑦持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで『MSX・FAN』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 今月号の記事（表2）のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❾ 今月号の記事（表2）のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系　⑥FM-7／77系
⑦どれも持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	カリオストロの城……P6	6	アニマルランド殺人事件……P108
2	信長の野望〈全・国・版〉……P16	7	スーパーレイドック……P111
3	スーパーロードランナー……P22	8	めぞん一刻……P114
4	大戦略……P29	9	聖飢魔Ⅱスペシャル……P116
5	メタルギア……P104		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉カリオストロの城
3	〈FAN ATTACK〉信長の野望〈全・国・版〉
4	〈FAN ATTACK〉スーパーロードランナー
5	〈FAN ATTACK Special Ⅱ〉大戦略
6	FAN FAN BOX
7	〈FAN COLLECTION〉MAPで攻略
8	THE LINKS INFORMATION PAGE
9	〈ファンダム〉Q＆Aボックス
10	〈ファンダム〉1画面プログラム
11	〈ファンダム〉編集部謹製プログラム
12	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
13	〈ファンダム〉本格プログラム
14	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
15	〈FAN NEWS〉メタルギア
16	〈FAN NEWS〉アニマルランド殺人事件
17	〈FAN NEWS〉スーパーレイドック
18	〈FAN NEWS〉めぞん一刻
19	〈FAN NEWS〉聖飢魔Ⅱスペシャル
20	COMING SOON
21	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アニマルランド殺人事件	26	サンダーボルト	51	信長の野望〈全・国・版〉
2	アルカノイド	27	三国志	52	は～りぃふぉっくすMSXスペシャル
3	アルバトロス	28	ずっこけやじきた隠密道中	53	ハイドライドⅡ
4	1942	29	J・P・ウインクル	54	覇邪の封印
5	ヴァクソル	30	シャウトマッチ	55	火の鳥～鳳凰編～
6	ヴィーナス・ファイヤー	31	雀聖	56	ファイナル・ゾーン
7	うっでぃぽこ	32	スーパートリトーン	57	ファンタジーゾーン
8	ウイングマン2	33	スーパーレイドック	58	プレイボール
9	エイリアン2	34	スーパーロードランナー	59	ホール・イン・ワン スペシャル
10	オペレーション・グレネード	35	聖飢魔Ⅱスペシャル	60	ボルフェスと5人の悪魔
11	ガーディック	36	戦場の狼	61	魔王ゴルベリアス
12	軽井沢誘拐案内	37	大戦略	62	魔界村
13	ガリウスの迷宮	38	高橋名人の冒険島	63	魔性の館
14	カリオストロの城	39	谷川浩司の将棋指南	64	マッドライダー
15	ガルフォース	40	ダブルビジョン	65	未来
16	がんばれゴエモン！からくり道中	41	ダンジョンマスター	66	夢幻戦士ヴァリス
17	棋太平	42	地球戦士ライーザ	67	迷宮神話
18	キャッスルエクセレント	43	チャンピオン剣道	68	メタルギア
19	Qバート	44	超戦士ザイダー バトル・オブ・ペガス	69	めぞん一刻
20	キングスナイト	45	ディーヴァ／ソーマの杯	70	ヤングシャーロック
21	キングコング2	46	ディーヴァ／アスラの血流	71	夢大陸アドベンチャー
22	くりぃむレモン	47	トップルジップ	72	レリクス
23	ザナック（MSX2版）	48	ドラゴンクエスト	73	レプリカート
24	ザナドゥ	49	ドレイナー	74	ロボレス2001年
25	ザ・ブラックオニキスⅡ	50	ナイザースペシャル	75	ロマンシア

MSX・FAN8月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
⑧ (　　)

4 ハイ　イイエ
買う予定の周辺機器　[　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]

7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]

10 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
⑧ (　　)

11 [　] [　] [　]

8月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　) −

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

(キリトリ線)

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

（キリトリ線）

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

時を翔る 光を摑む

これは、デカキャラ・ヨーロッパドラゴンのイメージイラストです。

美しい森の中、敵を倒しながら、ゴールドやFOODを手に入れてパワーアップしてね。

出た！デカキャラだ。ダメージを受けないようにやっつけろ！

物語はここから始まる。老人の頼みはストーリーを語る。願いをうけて出発だ。

画面左下はエネルギー。0になるとゲームオーバー。その下には燃料、経験、敵を打った数、金の値。

息つく間もない猛攻、次々と襲いかかる敵を倒し、パワーアップだ。

敵キャラの豊富さに加えて、単独、編隊の2つの行動パターンで攻めてくる。手強いぞ！

ここでは最強の敵の登場だ。アーマードスーツに身を固め、アクションを駆使して戦え！

ACTION·R·P·G

DEEP FOREST

深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。
ここは別の世界、時を越えた中世の森。
年老いた魔法使いに呼びよせられた青年は、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すために、ここに勇者となる！
伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につけろ。
勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。

メガロム

●新発売 MSX2(メガロム) 定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

SF·Hard·Action·R·P·G

未来

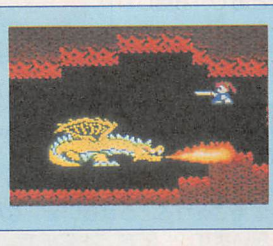
宇宙世紀Seven-two-O、地球における人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。
次の移住予定地として、REINBOW星雲に、その運命が託されたが、REINBOW星雲は、全く異った環境の6つの惑星と、それを統治する1つの惑星よりなりたっており、完全に我々を敵視している。
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、
彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、その運命は変った。——未来へ

●絶賛発売中 MSX(要16K、RAM)メガロム ……定価5,800円
●絶賛発売中 MSX2(要VRAM 64K)
メガロム ……定価5,800円

SUPER

TRITORN

MSX2の
ポテンシャルで200%
パワーアップ!



アクションR・P・Gの人気作『トリトーン』があのMSX2で超パワーアップした。
画面数は、なんと60画面！隠しステージあり、隠れキャラあり超デカキャラの猛攻ありと迫力も驚きもの！次々と襲いかかる敵キャラを倒しながらカをアップさせなければ……。
必殺度は、たのみのマジックボールだ！

絶賛発売中 トリトーン

●MSX2 メガロム……定価5,900円
●ROM版 要8K RAM……定価5,800円
●テープ版 要32K RAM……定価4,800円

NEO FUTURISM VISION, XAIN.

HOTライン
ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、イベント情報が聞けます。
TEL.0794-31-1577

XAIN
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
●プログラマー募集！Z-80-6809のわかる人どしどし連絡ください。

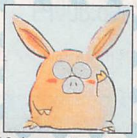
資料請求券 MSXファン号

Romancia™
ロマンシア

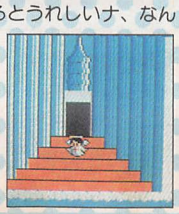
近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって難しさ100%

「今月の告白」
ロマンシア王国・王女
セリナ＝レビ＝ラウルーラの巻



こんにちは、私がセリナです。
ゲームの中では、悪い王に捕らわれていて、ほとんどお目にかかることもありませんでしたネ。今日は、その分まとめて、お話しさせていただこうかしら……。
「ロマンシア」のいいところといえば、やはりキャラクターじゃないかしら。
かわいいイラストは、あちらこちらで評判になっているというし、画面上でチョコマカと動きまわるキャラクターも、本当に愛らしくて、憎らしいはずの敵のモンスターたちでさえ、なんとなく憎めなくなってしまう感じ……。
パソコン・ゲームというと、どうしても男の子だけのもののように思われてしまうけど、「ロマンシア」のようなかわいいゲームで、もっともっと、女の子のゲーマーが増えてくれるとうれしいナ、なんて思います。
次回の「今月の告白」は、最終回。
いよいよ、ファン＝フレディ王子の巻をお送りします。
どーぞ、お見逃しなく！



好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-98(ISR FR MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII-	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL 0425(27)6501(代)

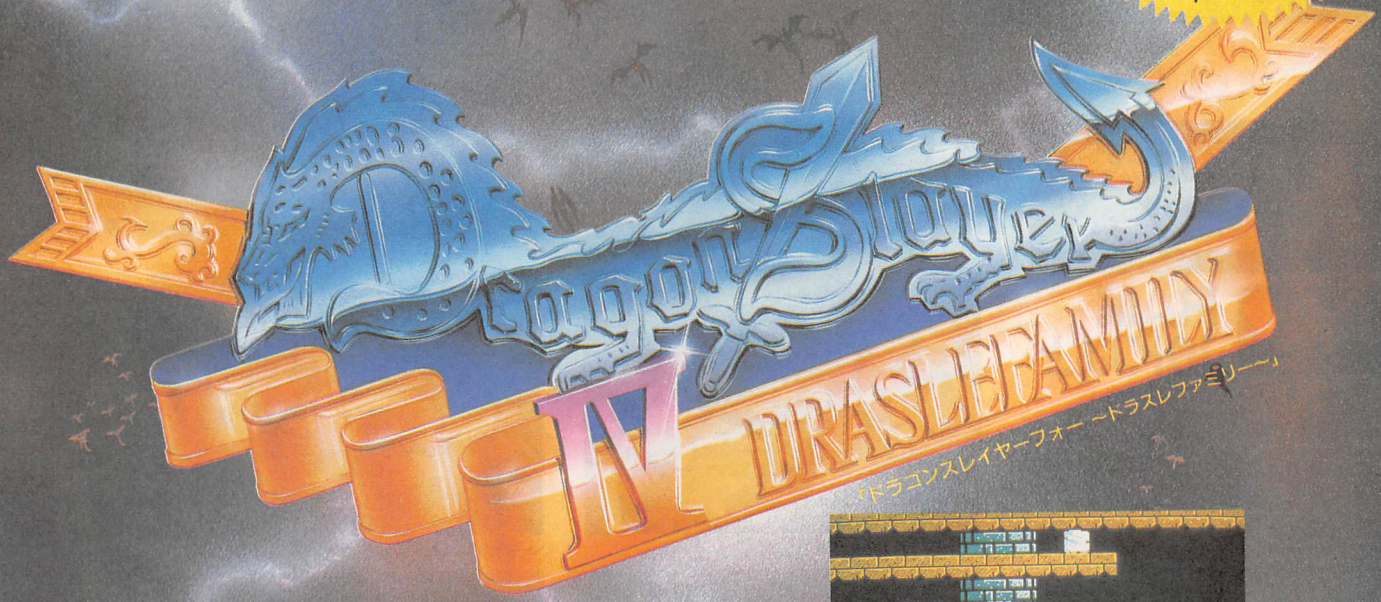
SST

ファルコムが放つ
「ザナドゥ」「ロマンシア」に続くシリーズ最新作！

ドラゴンスレイヤーⅣ

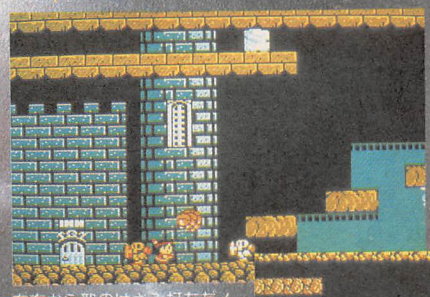
「ドラスレファミリー」

7/10 新発売!!
MSX2専用
2メガROM
定価6,800



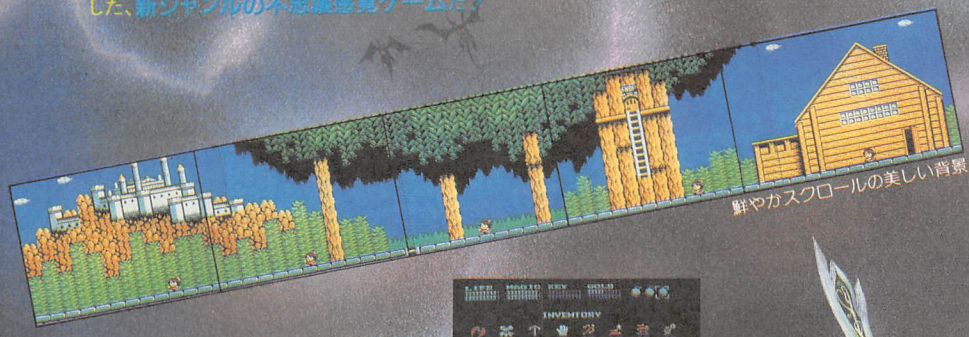
「ドラゴンスレイヤーフォー ～ドラスレファミリー～」

ファルコム初のMSX２完全オリジナルゲームとして、堂々のデビューを飾る。RPGを主流に、パズルやAVGの要素など、ゲームのオモシロイところをぜーんぶ集めた、今までにないニュータイプゲーム。しかも、2メガロムの大迫力だ。もちろん、美しいグラフィック、コミカルなキャラクター、スリリングなストーリー、軽快なBGMと、魅力満載の「ドラスレファミリー」は、ファルコムの総力を結集した、新ジャンルの不思議感覚ゲームだ！



左右から敵のはさみ打ちだ！

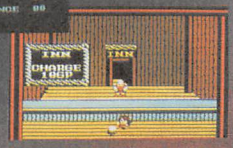
普段はおだやかな山なみ



鮮やかスクロールの美しい背景

タイトル画面もバッチリきまってるネ！

アイテムを
選択してから、
いざスタート！



宿屋でゆっくり休み、
体力を回復しよう！

MSX 2 専用
RAM64K
VRAM64K以上

●ファミコン版は㈱ナムコより発売されます。
●通販（〒200円） 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN係までお申込みください。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-23カトーヒル
TEL 0425-27-6850

MSXはアスキーの商標です

LAYDOCK S·U·P·E·R MISSION STRIKER

今、MSXの限界を超えた宇宙が拡がる!!

▲敵惑星に降下

MSX

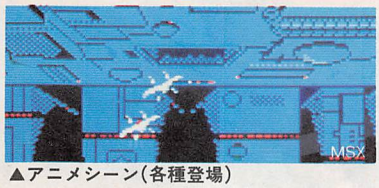
MEGA ROM

RAM 16K以上

2M(メガ)ROM

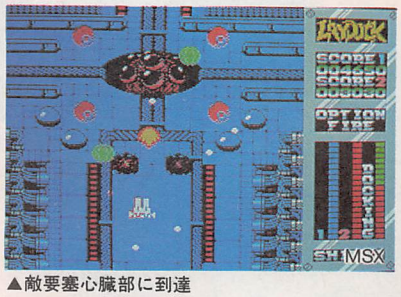
7/18発売!

6,800YEN

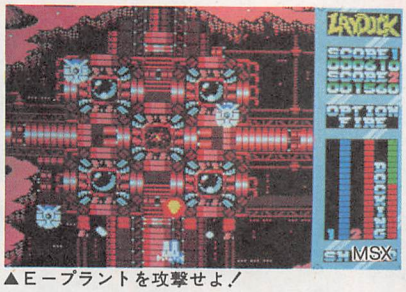


▲アニメシーン(各種登場)

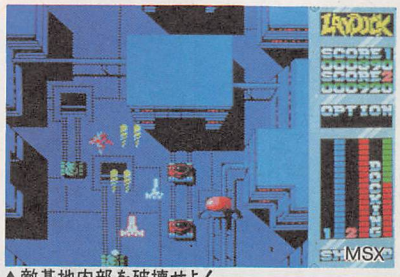
▲"READY"



▲敵要塞心臓部に到達



▲Eープラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

▲イメージイラストレーション

どこがSUPER(スーパー)なのか?

1 2メガビット大容量使用によりスーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。

2 6ステージから14ステージへ一気に倍増!超高速スクロールステージもあります。もちろんグラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

3 動く超巨大キャラが登場!なんとあの「ディーヴァ」の〝ヴリトラ〟も出現します。

4 ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウエポンは10種類装備でパワーアップ!しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更できます。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用できます。新たに、サイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

5 パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状態に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。

6 従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加します。

7 PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲以上。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

8 パスワードとしてデータをセーブすることが可能です。

階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)

また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にはT&E特製の表彰状を進呈します。

どしどし御応募下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

内容は他機種と同様!

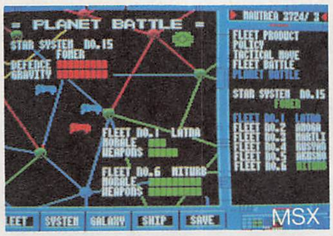
RAM16K以上の全てのMSXでプレイ可能。

MSX MEGA ROM RAM16K以上

2メガROM使用 ¥6,800で発売中!

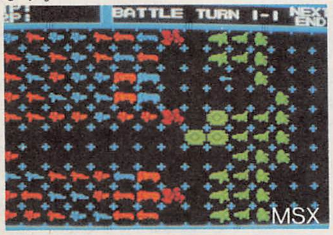
■戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



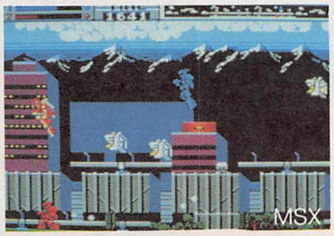
■艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



■惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。



「ディーヴァ」発売記念作文コンテスト入賞者決定!

T&E SOFT では、アクティブシミュレーションウォー「ディーヴァ」の発売を記念して、「パソコンソフトに望むもの」というテーマで作文を募集いたしました。昭和62年3月31日を持ちまして応募を締め切らさせていただきましたが、約900作品が寄せられました。多数の御応募ありがとうございました。
広告等に告知いたしましたとおり、去る6月3日水、東京京王プラザホテル「かつらの間」にて、パソコン11誌の編集長及び弊社スタッフが出席し、「ディーヴァ」発表記念作文コンテスト選考会を開催し、審査を行いました。
「パソコンソフトに望むもの」というテーマで、少ない枚数(400字詰原稿用紙3~5枚程度)にもかかわらず、貴重な御意見、御要望等をいただき、ソフトハウスにとってたいへん有意義なコンテストになりましたことを、ユーザーの皆様に感謝する次第であります。今後の開発の参考にさせていただきます。
審査の結果、次のように入賞者が決定いたしましたので、お知らせします。

★最優秀賞 グァム島旅行(ペアで1組)
★優秀賞
★佳作 T&E SOFT グッズセット

優秀な作文を応募していただきました入賞者の皆様、おめでとうございます。賞状及び副賞は発表と同時に発送させていただきました。また、お忙しい中、厳正な審査を行っていただきましたパソコン11誌編集長の皆様には深く御礼申し上げます。

株 ティーアンドイーソフト

ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

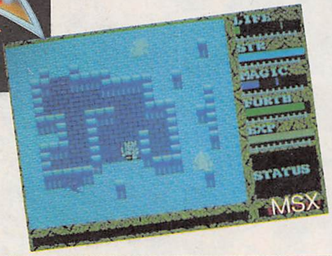
会場/ABCエキスタ(アクティ大阪内)
大阪市北区梅田3丁目1番1号
大阪ターミナルビル15階
入場無料(右の地図をご覧下さい。)

日時/8月23日(日)・午前10時~午後4時

発売直後のMSXスーパーレイドックのゲーム大会や、今年末発売予定の新作ソフト㊙情報公開等、盛りだくさんの企画を用意してお待ちしています。もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。お気軽にお出かけ下さい。

Active Role Playing Game HYDLIDE II SHINE OF DARKNESS ハイドライド・II

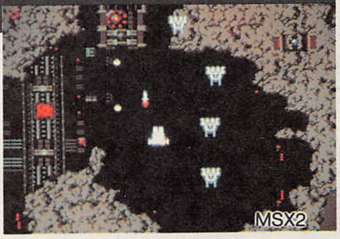
MSX版 発売中! 総てのMSXで作動



● MSX 8K以上 1MビットROM採用 S-RAM内蔵……………¥6,400
● PC-8801・FM7・X1・MZ-2500/2000も発売中……………各¥6,800

MOVIE SPACE SHOOTING GAME LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク

● MSX2 …3.5"1DD版 RAM64K・VRAM128K専用 ¥6,800
● FM77AV/20/40 3.5"2D版・2枚組……… ¥6,800
● MZ-2500/V2 3.5"2DD版………… ¥6,800



MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14請求券 MSX FAN 8月号
'87総合カタログ 請求券 MSX FAN 8月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

MSX FROM IREM

Super Lode Runner™

スーパーロードランナー™

頭脳と友情で戦え！

ユニークなオリジナル・キャラクターが君をおそう。
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!

ステージはなんと3種類から選べるんだ。

1PLAY ― セレクト・ステージ

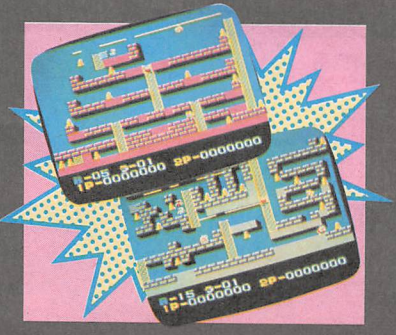
全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト！しっかり基本をおぼえよう！

― チャレンジ・ステージ

アイレムから君に挑戦！君は何ラウンド制覇できるか？

2PLAY ― セレクト・ステージ

気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ！



MSX2 MEGA ROM IM-03 ¥5,800

'87 7月、新発売！

エディットモードも入っているゾ！

© 1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund
MSXは、アスキーの商標です。

Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

デジタル・デビル物語 女神転生

原作：西谷 史 アニメージュ文庫（徳間書店刊）「デジタル・デビル・ストーリー 女神転生」
©西谷 史・徳間書店・ムービック・シップス COMPUTER PROGRAM ©1987日本テレネット 開発協力：株アトラス

弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

●MSX メガROM ￥6,800

テレネット・エクスプレス

●ビッグ・イベント デジタル・デビル物語 女神転生の発売を記念して、全国各地でゲーム大会を開催中。プログラムは、①女神転生の内容紹介 ②ゲーム中に流れるテーマ曲・BGMの発表 ③インストラクターのデモプレイ ④一般参加者（キミのことだ！）によるゲーム大会 ⑤テレネット・オリジナルグッズのプレゼント抽選会…などなど。さらに、④の優勝者には東京で開催される決勝戦への進出権が！地方大会の日程は7月の土・日曜日。会場はユーザーホットライン（03・268・1268）で即チェック!!

フルバイクス TOURNAMENT GOLF

★多彩なクラシカル・コースが計54ホール！
★臨場感あふれるリアル・タイム・プレイ！

打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版！

●MSX ROMカセット1本＋テープ2本組 ￥6,800

FINAL ZONE WOLF

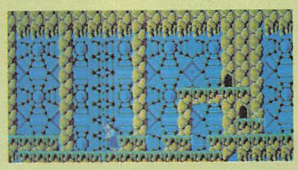
★アニメによるメンバーの会話シーン！
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式！

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点！ 他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄

●MSX メガROM ￥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

★1ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV（音像）空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！



優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって“ヴァリスの戦士”として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…

●MSX メガROM ￥6,800

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 MXSファン 8月号

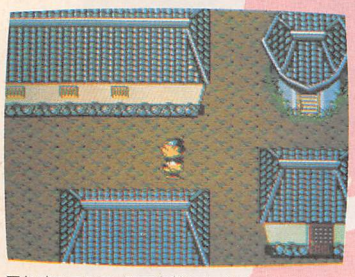
HAL Laboratory

ゲームの囚人 PART II

大波乱

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中



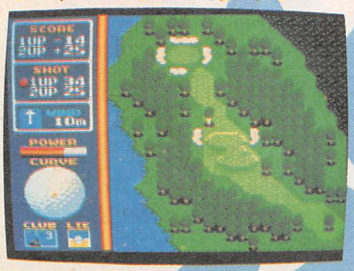
思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなか、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

HM-026

定価 ¥5,600

MSX2

ホール・イン・ワン スペシャル



実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022

MSX2

定価 ¥5,600

メインRAM64K/VRAM128K

※MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

迷宮神話 HM-023 定価5,600円 MSX2

ブルとマイター 危機一髪 HM-024 定価5,600円 MSX

機動戦星 スティルス HM-025 定価5,600円 MSX

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561㈹

近日発売予定!!

遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には、階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。その名は"CRAZE/　そう走る狂気と……"
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を、走りぬけるスーパーバイク。さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?

MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1/turboシリーズ…… 5"2D 2枚組 ¥7,800

HEART SOFT
ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071㈹

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 経験者募集 アルバイト可

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

MSX はアスキーの商標です。

COMPILE

魔王降臨

魔王ゴルベリアス

GOLVELIUS

BY PAC FUJISHIMA

魔物が棲むという谷。消えた
リーナ姫。君は、旅の騎士ケレシス。
魔物をたおし、姫を救え!!

魔王の谷

地上シーンで、敵をたおし、洞窟への入口を見つけろ!
アイテムや妖精達も、君を助けてくれる。

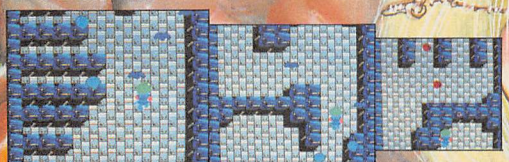
16×16画面の地上には障害物や迷がいっぱいだ!

天使と悪魔、彼女達は敵か味方か?

毎度おなじみランダー君です!

ゴーラスの洞窟

美しい、たて&横スクロールの洞窟シーン。地形を読み、敵に追いつめられないように気を付けて進め。ゴルベリアスの親衛隊、ゴーラスが君を待つ!



たてスクロール

横スクロール

7月下旬発売予定

MSX MSX2 MSX1のメガロムRPG

¥5,900

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

■コンパイル・グッズ販売中!!

オリジナルサウンドテープ、ポスター、ステッカーの3点セットを2,000円で希望者におわけします。現金書留または、定額小為替で当社宛にご注文下さい。なお、「ガーディック」の通販をご利用される方には送料をサービスします。(速達希望者は300円プラス)

●通信販売(料金、商品名を明記)、お便り、詳しい資料のご請求(60円切手同封)のお手紙には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して下さい。

COMPILE
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交310
PHONE (082) 263-6006

テクノポリス8月号は
強力なRPG群と戦う!

プレイヤー必携
特別付録ウィザードリィ#2&#3サバイバルキット

ガンダーラ イース ウィザードリィ3
ウルティマIV サイキックウォー

新作アドベンチャー2本! マンハッタン・レクイエム うる星やつら~恋のサバイバル・バースディ~

パソコングラフィティ機種別編 X1グラフィティ

テクノポリス

テクノポリス8月号は7月18日発売です!!

毎月18日発売 特別定価580円 徳間書店

FAN-NEWS

METAL GEAR（メタルギア）

スパイ活動開始！ 敵地に乗り込み秘密兵器を破壊せよ!!

このスリルがたまらない！　グラフィックスならおまかせ、と定評のコナミから出ました、スパイ戦争アクションものが！　思わず、スパイになったと錯覚しちゃいそう。

コナミ
☎03-264-5678
7月中旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

秘密兵器破壊の任務を実行せよ

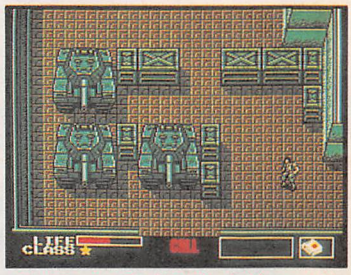
なかなかハンサムだ。無線連絡のとき口が動くよ

ある日、オレは使命を受けた。某国が平和条約を無視し、秘かに開発した恐るべき最終秘密兵器METAL GEAR（メタルギア）を破壊せよ、というものだ。情報入手後何人かの優秀な諜報部員が極秘情報確認のため敵地におもむいたが、1人として戻ってきた者はいない。

そこで遂に、オレSOLID SNAKE（ソリッドスネーク）に順番がまわってきたのだ。幸いなことに、最高の訓練を受け、最高の頭脳の持ち主のオレは不可能の文字を持ち合わせていない。

数少ない情報によると、METAL GEARは3棟のビルのどこかの地下、それもハンパじゃなく深いところにあるらしい。無線機しか持たないオレは、ボスの期待にそおうと敵地に潜入するのだった。

はたしてオレは、任務を遂行できるだろうか!?

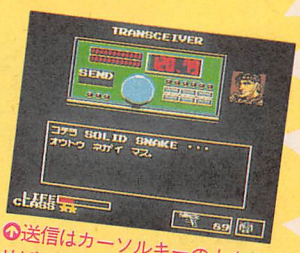


LIFE、CLASS（階級）、無線CALLサイン、使用中の武器、装備品が表示されている

無線機の使い方をマスターだ

スタート時、手にしているのは無線機とたばこだけ。無線機はゲームを進めるうえでかなり強力なアイテムになる。特定の画面でBIG BOSS（ビッグボス）から"CALL（コール）"される。中には受けなくてもいい内容のものもあるが、無視せずにRECEIVE（リシーブ）しておこう。また先に進めなくなったときや、見つけたアイテムの使い方がわからない場合、送信すると折り返しBIG BOSSから指示が送られてくる。ボス以外からも周波数の違う無線が入るので探してみよう。

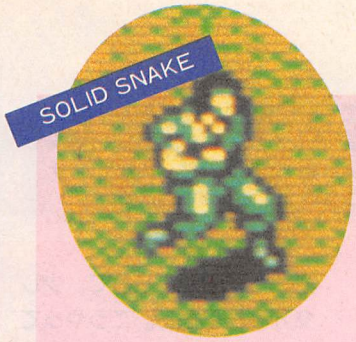
BIG BOSSからの無線は120.85メガヘルツで受信できる。困ったときは質問してみよう



送信はカーソルキーの上を押せば、切り換えられるんだ

キャラクタを少しだけ紹介だ！

ここで紹介するのはビル1に出てくるキャラだ。捕虜はみんな小部屋に監禁されている。仲間の先発部隊以外にも何人かいるのだけど、彼らを助けるとあることを教えてくれるよ。また敵はいくら攻撃しても、ほかの画面に出てそこに戻ってくると、再生されているので気をつけること。



自分では地上最強の男と思っているが、それはキミのウデしだい

彼らを助けるといいこと教えてくれる。見捨てちゃダメだよ

2人1組で監視。SNAKEを見つけると〝!〟マークを出し攻撃してくる

SNAKEが近づくと起き上がって、襲ってくる。かわいくないヤツだ

職務怠慢な兵士。〝アーネムイ〟といっては居眠りする。そのときがチャンス

2人1組でエレベーターの前で見張りをしている。交代のため、いなくなる

横移動しながらガンを連発してくる。リモコンミサイルで攻撃するといい

アイテム使ってパワーアップだ！

アイテムには武器と装備品がある。SOLID SNAKEはほとんど何も持たないで敵地に潜入した。これらのものはすべて、敵から調達するのだ。どれも小部屋やトラックの中にあるぞ。敵に見つからないように注意しよう。

はじめは武器がないので素手で戦うしかない。強力パンチを連発

武器を手にしたら、F2キーで適当なものを使いわけて戦おう

WEAPONS

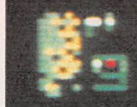
ハンドガン

トラックの中にあるが、弾は入っていないので探そう。

地雷

1画面に3つまでセットできる。自分で踏んでももちろんアウトだぞ。

プラスチック爆弾



タイマー式なので数秒後に爆発する。セットしたら、素速く逃げよう。

グレネードランチャー

ある部屋の机の上に置いてある。照準が出てグレネード弾が発射できる。

リモコンミサイル

上下左右にコントロールできる。しかしそのスピードはかなり速いのだ。

サブマシンガン

ボタンを押しつづけると連射が可能だ。サイレンサーを装着できる。

サイレンサー

ハンドガン、サブマシンガンに装着可能。銃声を消せるのであると便利。

EQUIPMENTS

ガスマスク

1階のどこかの部屋にある。ガス室では必要アイテムだ。

タバコ

使用目的は不明。休憩するときに一服しよう……なんちゃって。

カード

全部で8枚ある。これがあれば、いろんなドアが開けられるのだ。

ズーム

双眼鏡を使えば、上下左右の隣の画面が見える。便利なアイテムだ。

ダンボール

使用目的不明。まさか敷いて寝るんじゃないし、チリ紙交換でもない。

レーション

体力回復剤。攻撃されてLIFEが下がったら使おう。完全に回復するぞ。

ユニホーム

BIG BOSSに使い方を聞くと、セーラー服か、と問い返してくる。

任務を果たしに敵地に潜入だ！

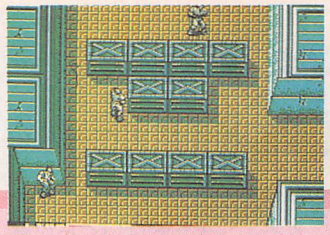
指令1 まず慎重に進め！

敵地に潜入したオレは、無線でBIG BOSSから見つからないようにと、ありがたい忠告を受ける。まったくその通りだ。武器を持っていないので、おそるおそる探索する。敵はたいてい2人1組でいる。ものかげにかくれながら、敵の動きのパターンを見極める。ヤツらの目が届かない位置に行ったときがオレの移動のタイミングだ。こうやっていけるところまですべて回ってみるとしよう。

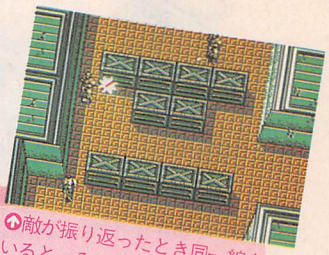
さっきからおかしいと思っていたのだが、敵はオレがすぐ近くにいても攻撃してこないことがある。命を張っていろいろ試してみたら、縦または横の座標が一致しない限り、絶対気がつかないんだ。こいつはすごい、ヤツらの盲点を見つけたのだ。これで、少し気がラクになる。こうやっていくつかの武器と装備品を手に入れることができた。

戦利品は弾が空(カラ)のハンドガン1丁、カード、地雷、体力回復剤のレーション、双眼鏡だ。カードはトラックの中にあったのだが敵がいたので殴って攻撃した。銃を向けられたが幸いカスリ傷ですんだ。しかし現金をおろすわけでもなし、使い道がわからないので、さっそくボスに問い合わせたところ、ドアを開けるのに使うんだと。ほんとに無線機は役にたつ。

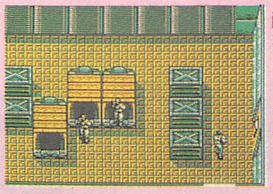
敵の中には"あー眠い"といって居眠りをはじめるのがいるんだ。鬼の居ぬ間のなんとやらでガスマスクをしっかりちょうだいしたぜ。



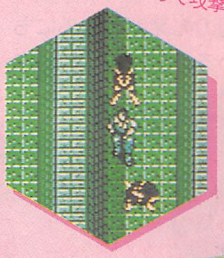
かくれて敵の様子を探ろう。動きのパターンがわかったら、行動開始だ



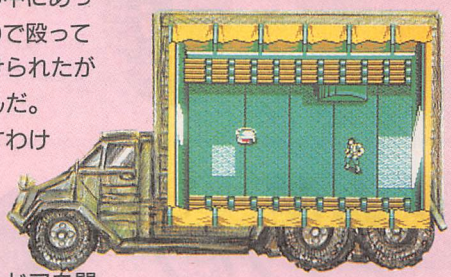
敵が振り返ったとき同一線上にいると、みつかって攻撃されるぞ



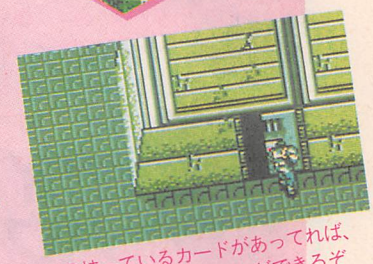
トラックの中から敵が出てくるぞ！



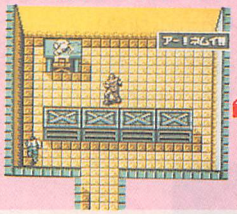
犬はかならず追いかけてくる。はさみうちされてしまった

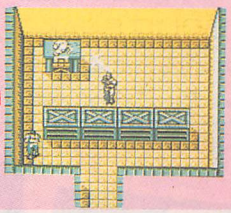


トラックの中にレーションがある。敵がいなくてラッキーだ！



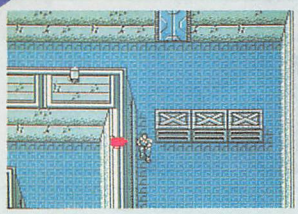
持っているカードがあってれば、ドアが開き、入ることができるぞ



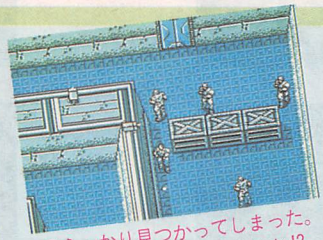


ガスマスクは敵が居眠りしてから取ろう。でも数秒すると起きるので気をつけようぜ

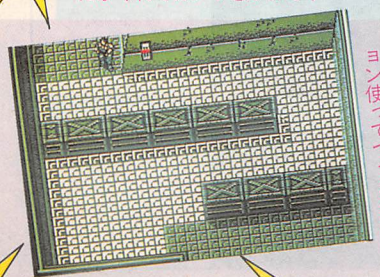
指令2 ワナに気をつけろ！



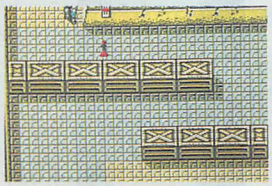
監視カメラに注意！　箱の右側にかくれてカメラをかわそう



うっかり見つかってしまった。攻撃をかわすことができるか!?



危険！　高圧電流地帯。スイッチを壊すか、レーション使ってつっきるか!?



リモコンミサイル命中寸前！　スイッチを破壊しよう

さっきの居眠り兵は寝てる間に2、3発なぐってオダブツさせたぜ。カード2を見つけてエレベーターで2階、3階にも行ってみよう。

敵の基地の中にはいろいろワナがあるという情報が入った。ガス地帯、落し穴、地雷などだ。いまのところそんな恐ろしいものには、お目にかかってないが、さっそく監視カメラの登場だ。

2台ずつ据えられて、それぞれが左右に動いているんだ。すぐ気がついたからいいけど、もし感知されたら敵の攻撃は避けられない。カメラの前を通らないで、動きに合わせてものかげにかくれ、様子をみよう。タイミングよく移動すれば恐くないぞ。

この先には、おっと、アブナイ高圧電流の部屋がお待ちかね！　1歩でも足を踏み入れたら体中シビレがまわってLIFEがグーンと減るから注意だぜ。ここはリモコンミサイルでクリアだ。カーソルキーを操作しながら、入口の壁にあるスイッチを破壊すれば、OKなのさ。やっぱ、銃のウデもよくなくちゃね！

マップ少しだけ公開

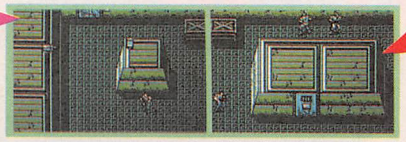
ビルは全部で3棟ある。これは1つ目の1階から3階、地下の1部のマップだ。屋上もあるが、あるアイテムがないと動きがとれないのだ。

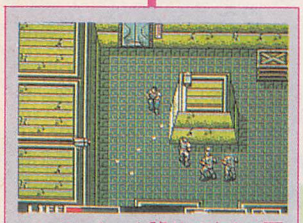
1階は4×4画面の広さかと思ったらおおまちがい。カード1と2しかないので、これしか回れなかっただけのこと。もう少し広いんだ。

今回の任務はヤリガイのある仕事だぜ。

2階では赤外線センサーに注意。数台ずつ設置されてる間を通り抜けていくんだ。このスリルがたまらない。ここはカードをもっと見つけないと、動きがとれないぞ。

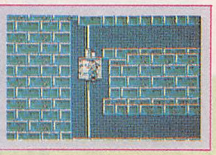
3階はガス地帯があるので、ガスマスクは必要アイテムだ。ある部屋では回転しながら転がってくるメタルロールにつぶされないように注意。それじゃあ、幸運を祈るぜ！

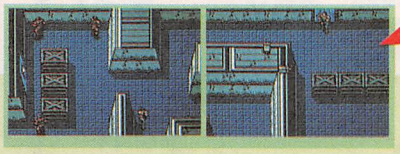


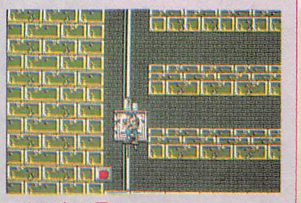


エレベーターを降りてすぐの画面には監視カメラがある。2台あるので、両方の動き方を理解してから行動にうつろう。

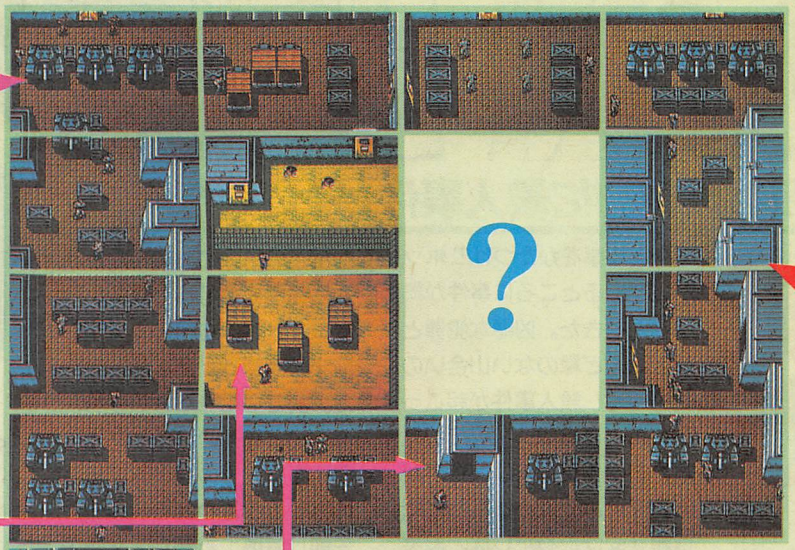
エレベーター
このエレベーターは1階から3階にしか行けない。

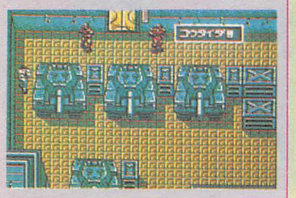




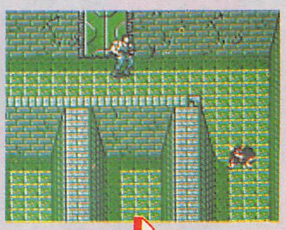


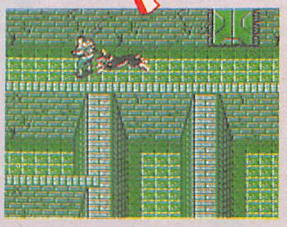
エレベーター
このエレベーターは1階から地下へ、そして2階、3階、屋上へと行くことができる。降りるときはつねに注意しよう。



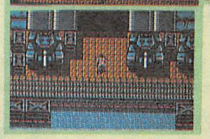


1階のエレベーターの前に兵士が2人いる。彼らは約5秒から10秒で交代するために、いなくなる。それまで待つのが得策。

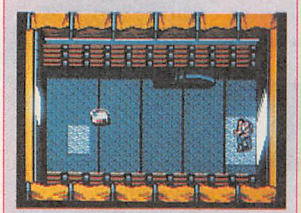




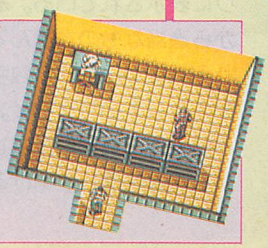
エレベーターを出ると犬がいる。SNAKEに気づいて、すぐ目を覚まして追いかけてくる。



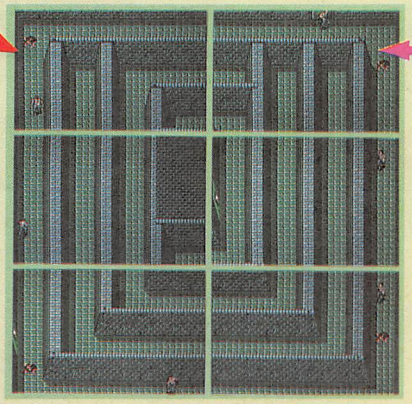
START



トラックの中にはアイテムがある。敵が見張っている場合はパンチ攻撃だ。また数人の敵兵だけが乗ってることもある。



部屋の中にもアイテムがある。彼はもうすぐ居眠りするので、少し待っていよう。



動物村の殺人事件を解決するキミは名探偵?!

アニマルランド殺人事件

エニックス
☎03-366-4345
7月24日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
価　格	5,800円

あのエニックスが贈るMSX版初のオリジナルアドベンチャーゲーム登場。かわいい動物たちの中に犯人が！事件を解決するのはキミの役目だぞ。

平和な動物村に殺人事件が起こった！

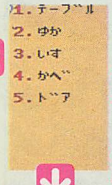
ここから物語が始まる。犯人探しはキミの手でおこなう

ひと仕事をかたづけてホッとしているところに事件が舞いこんできた。凶悪な犯罪とはほとんど縁のない山合いの動物村で、殺人事件が起こったのだ。コンコン宝石店の社長、キタキツネのゴンきちが何者かによって殺されたのだ。依頼を受けたわたしは、忠実な部下の、犬のおいどんとともに現場に急行した。

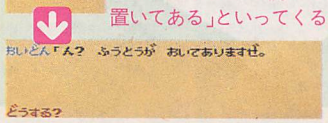
ゴンきちは自宅の応接間のいすにすわったまま死んでいた。銃で心臓を撃ち抜かれ、ほとんど即死のようである。発見者は次男のココン。事件のあったと思われる次の日の午前11時頃、たまたま父親のところに立ち寄ったのだ。入口のカギが開いていたので中に入り、変わり果てた姿を見つけたという。

父親の死体を発見した息子は悲しみよりさきにびっくり！

数字キー入力でラクラクコマンド選びだ



何を「見る」のか聞いてくるので「テーブル」の番号を入力



下のメッセージ欄に「封筒が置いてある」といってくる

殺害現場の応接間から捜査だ。死体はすでに運び去られている。まず「1.みる」を選ぶ

ゲームを進めるうえで必要なコマンドはすべてウインドウに表示されている。その中から適当なものを選んで、それぞれについている数字キーを入力していけばOK。だから頭は推理だけに集中して、殺人犯人を探していけるね。

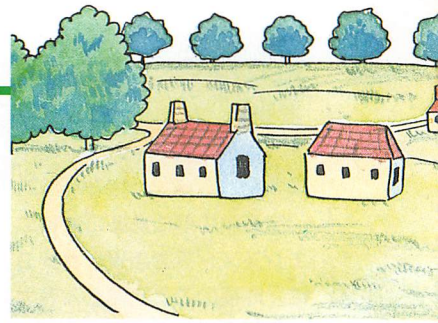
コンティニューもできるよ

ファイル名を入力すると、次の章からゲームスタートができる

ゲームは7章からできている。その章の捜査がすべて終わるとファイル名が出るのだ。

©エニックス

かわいい動物たちが容疑者だ



この中のだれかが犯人だ！でも、どの動物もやさしそうな顔をしているから、見ただけじゃ犯人なんてわからない。いろいろ調査をしていくと、意外な動物が浮かび上がってくるのだ。そして、あっと驚く意外な事実も!?

コマンドを入力すると、おいどんが、見たり調べたりして、メッセージ欄でこたえてくる。2人(?)の連携プレーで捜査を進めていこう。

キ　ミ

キミはこの事件の犯人を捜し出す優秀な捜査員だ。キミが女の子の場合でもおいどんは「だんな」と呼ぶんだ！

おいどん

ハードボイルドにキメた忠実な部下の犬。コマンドを入力すると、キミの手足となって調査をしてくれる。

コンタ

ゴンきちの長男で20才。父親の宝石店で働き、専務をしている。後を継いで社長になるというウワサがある。

ココン

次男で18才。父親の店で働きたがらず、大会社の社長になると一攫千金を夢みている。父親の悩みのタネ。

ピョンコ

コンビニエンスストアのうさぎの女の子。事件当夜、不審な音を聞いたという。この中に恋人がいるらしい。

ペルー

美人のペルシャ猫で宝石店の店員。事件のときのアリバイがなんとなくウヤムヤであやしいようす。

リンリン

パンダの女の子。コンコン宝石店の客というだけで、不審な点はないようだ。腕にケガをしてるのはなぜ？

タージ

緑色のカメ。ゴンきちの古くからの友人で大のなかよし。友だちを失って悲しみにうちひしがれている。

ドラクレ

宝石店の近くのスナック『ドラゴン』を経営しているトラ。ゴンきちの友人。問題の日は店にいたという。

ヌ　キ

たぬき。ゴンきちの経営しているマンションの住人。ここのところ家賃を滞納しているのでけんかをした。

クマ

居酒屋『くま』の経営者。いつもトロンとした目をしている。この事件で彼の役割はいったいなんなのか？

コアラ

ほとんどアル中。居酒屋『くま』に入りびたっている。もと刑事だったらしい。彼に意見をきいてみると……。

ツネコ

ゴンきちのもと妻。なかなかの美人だが別れた理由はナゾ。魚のはく製といっしょにひっそり暮らしている。

現場検証、聞きこみ、事情聴取が捜査のいろはだ

第1章　殺害現場に足を運べ

殺害現場の応接間の現場検証から始めよう。ここで使うコマンドは「みる・とる・しらべる・どこかいく」の4つ。いよいよ捜査の開始だ。

わたしはおいどんの協力を得てゴンきちの家でいくつかの手がかりを発見した。便箋の切れはしと思われるものをはじめ、いくつかの証拠をつかんだのだ。まあ、中には思わず鼻の下をのばしてしまった金髪もあったけど……。犯人が金髪の美人だったらいいなあ、なんてね！

おいどんは犬だけあって、犯人の残した手がかりを見つけるのが得意

本棚に入っている金庫の番号は、ココンが知っているのだろうか

でも、捜査は思ったとおりに進むとは限らない。書斎の机と金庫はカギがかかっているが、宝石店はなぜか荒らされている。事件の点と点がうまくつながらないようだ。ここは本部に戻って捜査内容をまとめてみよう。

ドア、窓にもこじ開けた形跡はない。顔見知りの犯行なのかな？

ここまでの捜査結果をまとめるとファイル名が表示される

第2章 聞きこみにまわれ

宝石店の前にあるコンビニエンスストアの店員ピョンコに、昨夜のことを聞き、有力な情報を得たのだ。

それは、ゴンきちの長男のアリバイだ。こういった事件というのは、発見者とか身内をまず調べてみるべき。被害者のふだんの暮らしぶりをいちばん細かく知っていることが多いからだ。

店のものを「とる」と「かってに取らないで」だって

コンタは文学ばかり読んでいるようだ。あっ、机の下に……!?

平和な動物村だったのだが…

事情聴取では、いままでに集めた証拠品を見せるのが大切なんだ。そこからいろいろな事実を知ることができるわけだ。それから、質問はていねいにおこなうこと。ちょっとしたことを見のがすと、捜査はちっとも進まなくなってしまうよ。聞きこみはしんぼう強くしなくっちゃ。

警察に呼ばれるのは、だれでも気分のいいものではないよね

「ヌ、ヌ、何かがヌーと出てきた、なーんちゃって」とこたえる

第3章 興味ある事実が…

この章では登場キャラもグッと増えるので、いろいろなことがわかってくる。おいどんの鼻も何かをかぎ出してくれそうだ。ココンに事情聴取することで、ペルー、タージ、リンリンが出てくる。

ペルーは宝石店に勤めている美人ネコ。ある意味でゴンきちにいちばん身近な存在だったわけだ。さて、事件当日のアリバイはどうなっているのだろう。いろいろと聞いたりしているうちに、おいどんが得意の鼻で匂いをかぐとほのかなコロンの香り。やっぱり女の子なんだね。

また、リンリンとココンの間にも不思議な共通点が浮かび上がってくる。こうして捜査をきめ細かに進めていけば、少しずつ糸口がつかめる。

でも、ゴンきちが得意だった魚ハンティングを突然やめたのはなぜ?

事件はいったいどこへ向かっているのだろうか?

やさしい顔したトラだ。おいしいコーヒーはいかが

迷いの森

ゲームも終盤戦になるとスクロール画面のお出まし。アドベンチャーやRPGは、これがあるとゲームのおもしろさもグーンとアップする。

もちろん、探検するのはおいどん。彼の嗅覚をたよりに、残された手がかりを探すのだ。この森のことを動物たちに尋ねると、一様に「あそこに入ったら2度と出られない」とこたえる。マップ作りはかならずするように。ここで見つけた手がかりによってナゾがひとつずつ解かれていく。そして結末には二重のどんでん返しに驚かされるのだ。乞うご期待あれ!

森は、原っぱと川と岩で迷路ができている。川は泳いでわたれないよ

あちこち探検すると、何かが見つかる。あの箱を取りにいこう!

開発者のインタビューがとれたぞ

ディレクターとまだ17才のプログラマーの方にインタビューしちゃった。ゲームを作るときにいちばん苦労するのはシナリオだそうで、マシン語で作るプログラムはそんなにたいへんではないとのこと(思わず尊敬のまなざし)。今回は1枚1枚のグラフィックスにも時間をかけ、構想は去年の3月頃から始めたのだそうです。

FAN-NEWS

MSXに、待望のシューティングゲーム登場!

SUPER LAYDOCK

MISSION STRIKER

スーパーレイドック
ミッションストライカー

今度のレイドックはひと味違う!!

ROM化が期待されていたあの『レイドック』がとうとう、しかも、2メガROMのMSX用で『スーパーレイドック』として生まれ変わった。さすがに、内容もグレードアップしているぞ。

あのレイドックが
2メガROMで、
ぐーんとパワーアップ!!

オープニングのデモ画面。初めにスタッフロールが出るんだ

T&Eソフト
☎052-773-7770
7月下旬発売予定

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	6,800円

ところどころにこんなアニメシーンが用意されていて、ゲームの気分を盛り上げてくれる。なかなかきれい

まずシーン数はMSX2では6シーンしかなかったのに対して、なんと一気に倍以上の14シーンに増えている。宇宙の戦闘はもちろん、地上のシーンもバリエーションに富んでいて十分楽しめるだろう。

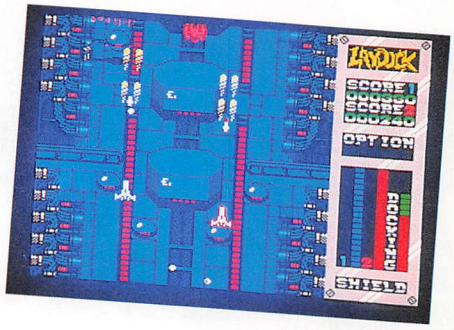
見た目には、MSX2の画面と違って画面右側にシールドの表示がある。MSX2の『レイドック』では、この表示がなかったので、自分がどれだけのダメージを受けているのかすらわからなかったけど、『スーパーレイドック』ではドッキングレベルまであるのだ。このドッキングレベルが緑にならないと、ドッキングはできない。このレベルは時間によって、じわじわと上がってくるのだ。

各ステージとステージの間のところどころには、さほど長くはないがアニメシーンが見られるぞ。これも、ハード的に劣るMSXとしては、なかなかがんばっているほうだろう。

ゲーム性も向上してグレードアップしている

©T&Eソフト

10種類のウェポンでパワーアップ



合体しなくたって1機ずつでもちゃんと戦える。武器もちゃんと持っている

『スーパーレイドック』に「スーパー」とついた理由は、なんといってもオプションウェポンの強力なパワーアップにあるだろう。

種類も10種類に増え、『レイドック』では、各シーンの初めでしかオプションウェポンを設定できなかったのに対し、戦闘中コパイロット(副操縦士)がいくらでもオプションウェポンを選べるのだ。

合体時のパイロットはストーミーガンナー(キミの操作する戦闘機)の操縦と通常兵器の操作。コパイロットは、オプションウェポンの選択と操作、合体の解除ができる。合体には2種類あって、ストーミーガンナーが前後に並ぶ縦合体と、左右に並ぶ横合体の2通り。縦合体の場合、前にいるプレーヤーがパイロットに、横合体の場合は左にいるプレーヤーがパイロットになる。

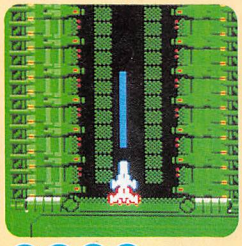
オプションウェポンも、縦合体と横合体で5種類ずつ、使える武器がわかれている。各シーンごとに、いろいろな特徴があり、その場に合ったオプションウェポンを選ぶのが大切だ。

このゲームは、1人よりも2人のほうが楽しいし、クリアするにも2人で協力しあうほうがぐーんと楽になる。コパイロットのほうはオプションウェポンをうまくきりかえてがんばろう。

オプションウェポン

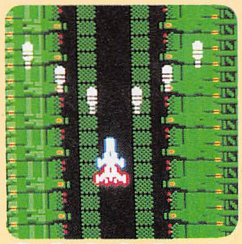
縦合体

縦合体は、どちらかというと、空中の敵に有効なオプションウェポンが多い。宇宙のシーンで、大いに活用しよう。なかでも、ALPHA(アルファ)はなかなか使える。横に広がる弾が迫力充分!



TORA

レーザービーム砲。敵を簡単に突き抜ける強力なレーザービーム

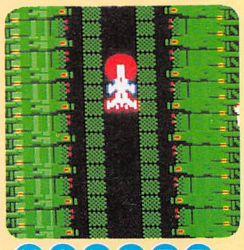


ALPHA

1つの弾が6つにわかれて前方に飛んでいく、ADENの発展型バルカン

MERRY

最大16方向に、撃てるバルカン砲。6発を同時に撃つことができる



KILLER

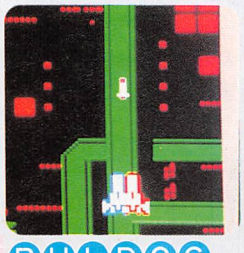
ストーミーガンナーのまわりに方向を決めてシールドを張ることができる

SPECIAL

画面上の敵を破壊する武器。ただし、使用すると合体エネルギーが減る

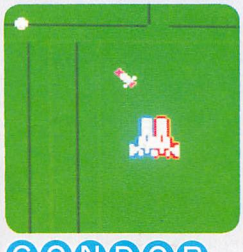
横合体

横合体は、縦合体に比べて、ぐーんと地上物に対する攻撃に強いオプションウェポンが多い。横合体は、縦合体よりも使えるかも。FIREは、各シーンのデカキャラにもかなり有効。



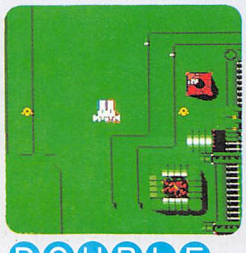
BULDOG

BULPUPの飛距離を伸ばしたコパイロットの操作可能な空対地ミサイル砲



CONDOR

自動追尾装置付きの空対地ミサイル。敵の地上物に向かって飛んでいく



DOUBLE

左右方向に発射される空対地ミサイル。うまく使えば効果がある

SLOW

敵の動くスピードが遅くなる。ただし、合体エネルギーが減る

FIRE

火の玉を前方に発射してその一直線上の敵の地上物を破壊する

変化に富んだ14面が戦いの舞台だ

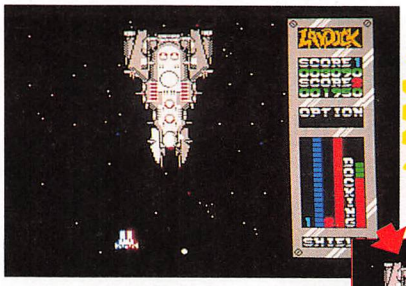
変化に富んだ、全14シーンがスーパーレイドックの戦場だ。宇宙のシーンや地上のシーンに新しいキャラクタもたくさん登場してくるぞ。

敵の戦闘機はもちろんのこと、地上からは戦車やロボット、ミサイルランチャー、しまいには火山までがキミの行く手を阻(はば)むのだ。

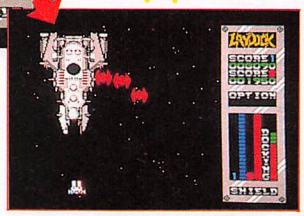
しかし、数々の困難を乗り越えてきても、シーンによっては、デカキャラか、または地上物を破壊しなければ、クリアはできないのだ。

しかも、そのデカキャラが動きまわって攻撃してくる。その上、MSX版ディーヴァには名前だけしか出てこなかった、あのヴリトラまでもが姿を見せてくれるのだ。ディーヴァをやっていて、もう1歩のところでヴリトラにやられてしまったキミ、ディーヴァでの恨みをスーパーレイドックではらそう。

各シーンを紹介すると、シーン1は宇宙空間、シーン2は宇宙島、シーン3、6は高速宇宙空間、シーン4は宇宙基地上空、シーン5は宇宙基地内部、シーン7、8は敵惑星上空、シーン9は敵基地上空、シーン10、11は敵基地内部、シーン12、13、14は敵基地心臓部となっている。最後のシーン12、13、14の敵基地心臓部は、3シーン連続で戦わなければならないのだ。

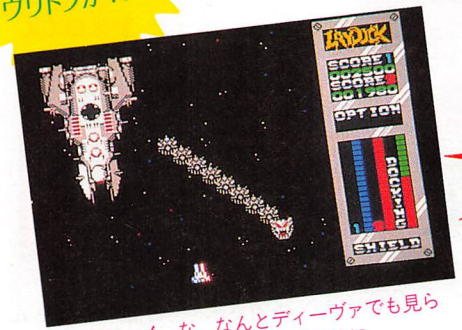


こんなデカキャラも動くのだ



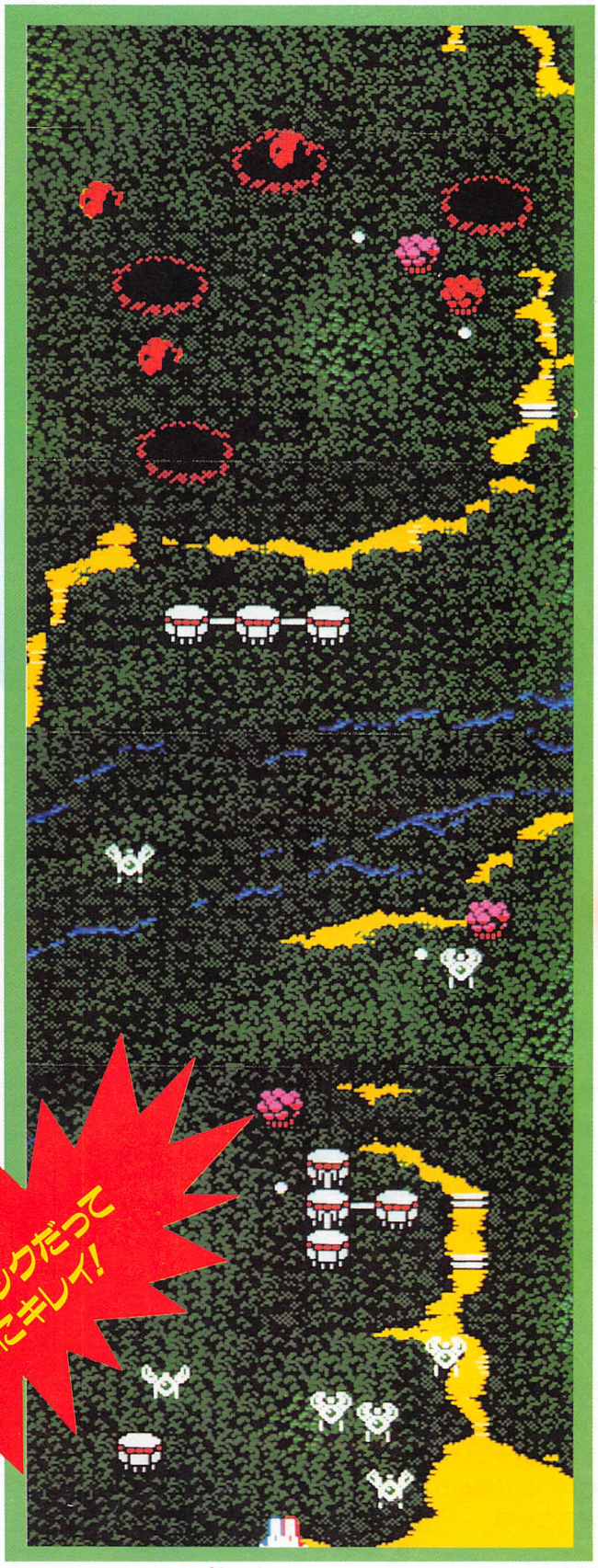
こんなにでっかいキャラクタが、画面せましと動きまわる。これは、迫力!

ディーヴァでは見られなかったヴリトラが?!



おおおっ! な、なんとディーヴァでも見られなかったヴリトラがこんなところに

グラフィックだってこんなにキレイ!



これがシーン1のマップ(部分)だ

アニメもいいけど、一味違うAVGもオツなもの!!

FAN-NEWS

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

意地悪な四谷さん、一の瀬のおばさん、朱実さん。不思議な性格の響子さん。いつもドタバタ騒ぎの一刻館を中心に、五代は四苦八苦して響子さんの機嫌を取ろうとするが……。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
7月10日発売予定

媒　体	MEGA ROM (2メガ)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価　格	6,800円

想い出のフォトグラフを求めて…

ゲームはキミこと五代裕作の部屋、5号室から始まる。まず、一刻館の中をうろうろして住人たちと話をしてみよう。するとこのゲームのポイントは「写真」にあることがわかってくる。その数枚の写真を手に入れるために五代は四苦八苦。というのも、一刻館の住人たちがしつこく意地悪をしてくるからなんだ。

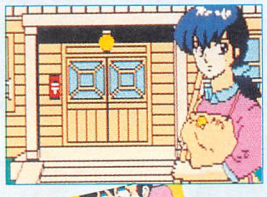
そして、いくつかの難関を突破するとラストにはあこがれの響子さんのナゾの写真が登場。いったい写真にはどんな想い出が秘められているのだろうか?

↑タイトル画面。ナゾの写真を眺めて想い出に浸ってます

一刻館は今日も大騒ぎ

さてさて、宴会が始まったり、五代が物干し台から落ちたりと、一刻館は今日も大変だ!　でもこの大騒ぎがゲームのミソ。何回か宴会をひらいてあげないとますます一刻館の住人たちは意地悪になる。たまにはみんなの機嫌もとってあげなくちゃね。

↑例によって宴会がはじまった。酒はダメだといったじゃないか!!



←一刻館のまえでそうじをする響子さん。機嫌が悪いと意地悪なことをいう

↑物干し台から落ちた五代。またまた大騒ぎだ!

↓五代の邪魔をする一刻館の住人たち。しつこくまとわりつくのだ

©R. TAKAHASHI／SHOGAKUKAN・KITTY・FUJITV ©1986マイクロキャビン

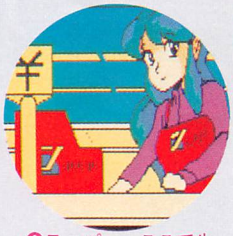
一刻館と五代の主な外出先

一刻館の中をうろうろしてある程度の情報を集めたら外出してみよう。スナック茶々丸。ここのマスターは話がわかる。お金を持っていないとつけで酒が買えるよ。そうそう、五代は最初4580円持っているんだ。このお金を持ってつぎはスーパーへ行ってみよう。ここでは食べ物をいろいろ買っておくんだ。もちろん一刻館の住人たちの機嫌をとるために。

時計坂駅は借金のために行くようなところ。七尾こずえちゃん家ではタダで花束をくれる。惣一郎さんの墓には必ず行って花をそなえようね。

他にも外出先はいろいろあるんだけど、それはゲームをやってからのお楽しみ♡

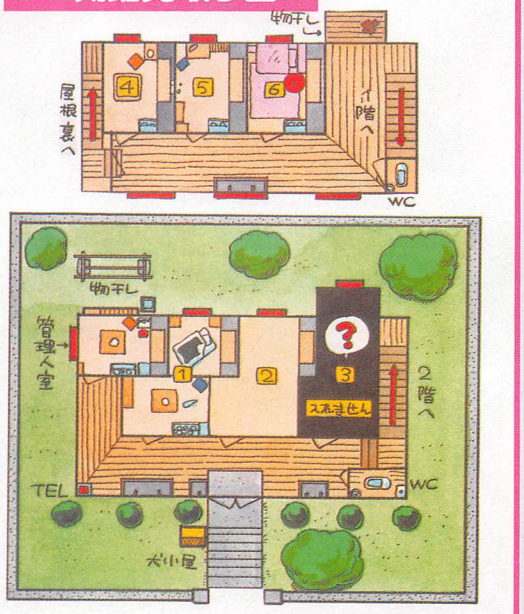
スナック茶々丸。マスターとホステスの朱実さんだよ



スーパー。ここで生活必需品をいろいろ買わなくっちゃ!!

時計坂駅。いま坂本が金を貸しに来てくれたところ

一刻館見取り図

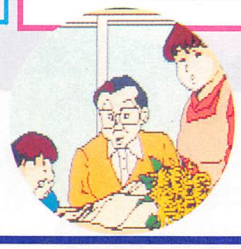


5号室が五代の部屋。四谷さんの開けた穴で4号室と境界なし!!

五代の妄想

このゲームにはいたるところで落とし穴が待っている。この妄想キスシーンもそうだ。ゲームが進まなくなる。

管理人室であこがれの響子さんの手をにぎろうとすると……



七尾こずえさんの家。響子さんの機嫌を直す花束をくれる

音無惣一郎の墓。ここに花をそなえるのがポイントだ!

「物語」は管理人室で進む

管理人室へ行って、できるだけ響子さんに会おう。響子さんの両親がいたり、こずえが来たりする。刻々と管理人室の状況が変わるのはゲームが進展している証拠だよ!

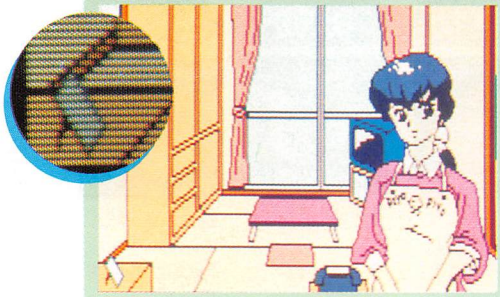
おばさんがいるときは管理人室に入れない

やった! 響子さんの機嫌を損ねないように!

管理人室へ入ったら響子さんの両親が来てた

親子ゲンカが始まっちゃった。どうしよう!?

ゲームを進める㊙ポイント



管理人室へ入ったらフォトスタンドを取ろう。さりげなく置かれているのでつい見過ごしてしまいがちだけどね。

左下隅にある小さなフォトスタンドに注目!!

響子さんに嫌われないよーに!!

洗濯物を取ろうとしたら……

ほれごらんいわんこっちゃない!!

響子さんは不思議な性格の持ち主。そこがまた魅力的なんだろうけどね。でもやっぱり物干しに干してある自分の下着を取られたら、いくらなんでも怒っちゃうぜ!!

FAN-NEW

メンバーを助けて黒ミサを開け!

聖飢魔Ⅱ スペシャル

奇人バンド『聖飢魔Ⅱ』のメンバーが総出演する、ファン必見のコミカルアクションゲームだよ!

ソニー
☎03-448-3311
7月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

黒ミサを成功させるのじゃ!

主人公の悪魔"デーモン小暮"は、宿敵ゼウスに何よりも大切な悪魔教典を奪われ、仲間の悪魔(ジェイル・ライデン・エース・ゼノン)は捕らえられてしまった! 4つのゾーンで供え物や信者たちを集めて仲間を助け出し、ゼウスを倒せ。悪魔教典を取り戻して黒ミサを開くのだ!

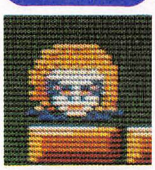
これがデーモン小暮だ。彼は仲間を助け、悪魔教典を取り戻すために画面狭しと走り回っているのだ。走って、しゃがんで、ナイフを投げてと、なかなか忙がしい。でもこの2頭身キャラがとってもかわいいなぁ

クリアに必要なものは

各ゾーンは、いくつかのステージに分かれていて、1つのステージは3画面から構成されている。ステージをクリアするためには、悪魔たちの人形や、信者、貢ぎ物をすべて取らなければならない。そしてゾーンをクリアするためには、お金を集めて、より強い武器や、楽器を買っておく必要があるのだ。

それから、アイテムの生き血は体力回復に役立つのだ。

人形



どのゾーンにもメンバーの人形がある。これはエースゾーンに置いてある、エース人形だ

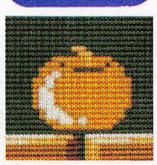
信者

黒ミサを行う悪魔教の信者たちなのだ。白いローブを着ていて、まるでてるてる坊主みたい

楽器

ギターやドラムなどの楽器は、クリアするために必ず買おう

貢ぎ物



これも黒ミサを成功させるためには、欠かせないアイテムだ

お金

文字通りお金である。これを集めて楽器や武器を買うのだ

生き血

生き血を飲んで、デーモン小暮の体力を回復させよう

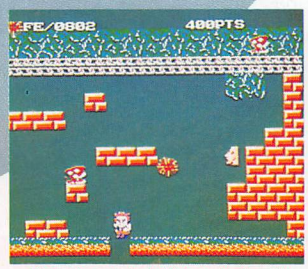
©1987, CBS／SONY INC.

4人のメンバーを助け出せ!

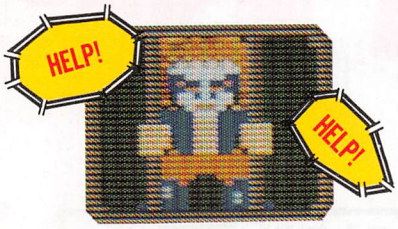
ゼウスに捕まった4悪魔はそれぞれ違うゾーンに拉致されているのだ。

ジェイルゾーンでジェイルを助け出すには、このゾーンのすべてのアイテムを取り、ファインダー面で楽器を買うのだ。そして、ジェイルが捕われているステージで牢番をしている敵を倒し、カギを見つけだせばOKだ。

同じようにしてすべての仲間を助けて、ゼウスと対決だ。

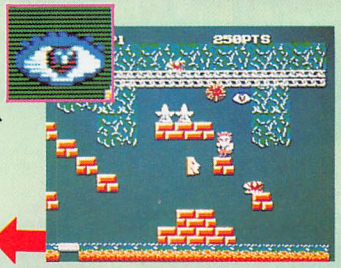


アイテムを全部取ると次へ進むワープゾーンの口が開くのだ

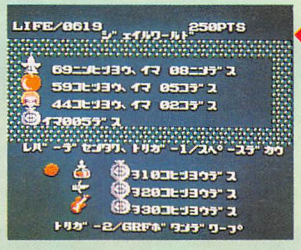


おめめにさわるとファインダー面

空中に浮かぶ目のかたちをしたマークに触れると、ファインダー面になる。ここでは、楽器や武器、アイテムの生き血を売っている。



目玉みたいなマークが、右上にあるので触ってみると……



ファインダー面になった。カーソルキーで買う物を選ぼう!また、今の自分の体力やアイテムの入手状況も教えてくれるぞ

1ステージ ジェイルゾーン

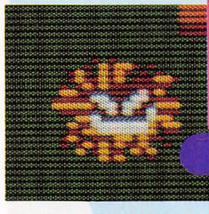
ジェイルゾーンはうす暗い森だ。毒栗や、毒蛾、モアイなどの敵達をうまくよけながら、お金や、貢ぎ物のアダムの林檎を集めよう。この面では武器は石で十分だけど、あとのことを考えてナイフを早めに買っておいたほうがいい。もちろん、ギターは買い忘れないようにしよう。

敵

毒蛾

羽をばたつかせながら上から降りてくる。毒栗より少しスピードが遅い

毒栗


一番上をうろちょろしていて、予告もなくデーモンの頭上に落ちてくるのだ

ある一定の場所を行ったり来たりしていて、攻撃はしてこないけどじゃまだ

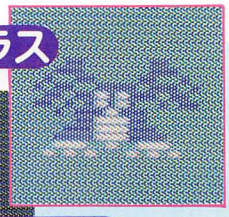
モアイ

2ステージ ライデンゾーン

ライデンゾーンは天上界だ。雲の上を飛び移りながらアイテムを取っていくんだ。このゾーンでは、カラスとエンジェル、そしてなぜか風船がデーモンの邪魔をするぞ。ここで買わなくちゃいけない楽器は、ドラムだ。景色は4つのゾーンの中で一番キレイだけど、ゆだんはできないぞ。

敵

カラス

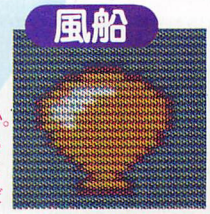

羽を開いたまま、ピョンピョンはねながら近づいてくる。動きは速い

エンジェル

ぴょこぴょこはねながら移動する。石では2発、ナイフでは1発で倒せるのだ

横にしか動かない。数多く出現しているので、攻撃はしてこなくても目ざわりだ

風船



残りの2つのゾーンは、ぜひキミの目で見てほしい。

かわいいバンドのメンバーと、大切な悪魔教典を奪い返すために戦う、デーモン小暮が笑える日は来るだろうか!?

思いっきりの超新作

ソフト顔見せコーナー!

カミング COMING

Wilvidow
ウィルビドゥ

エス・ピー・エス ☎0245-45-5777
9月上旬発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	予価	6,800円

3Dシューティングゲームの決定版だ!

これは以前に発売された、『ポーラスターⅡ』というパソコンゲームの続編なんだって/ごらんの通り3D画面で、超高速スクロールのシューティングゲームなのだ。

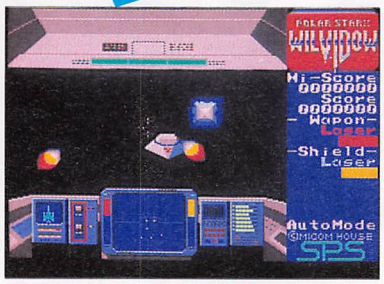
写真の宇宙空間での戦闘をステージ1として、地上戦や敵要塞内部での戦闘へと展開していく。まだ開発中なんだけど、スピードはとにかく天下一品だぜ!

暗黒の宇宙空間をながめていると、メインスクリーンに突然敵が現れ、近づいてくる

敵の弾が命中すると、画面がグラグラ揺れて色がチカチカ点滅するのだ

攻撃するとき、メインスクリーンの真中に照準が現れる。これは思いっきり弾を発射しているところだ

一発敵に命中した。スクロールがあまりにも速いので、なだれのように弾を撃たなければ追いつかないぞ



自分の弾にはやはり何種類かあって、今はレーザーを使用中。敵の数もかなり多いのだ

©エス・ピー・エス ※画面は開発中のものです

SOON スーン

左のイラスト、カニングスーンってシャレなの？　もちろん違うよね。いつもホットな『カミングスーン』は夏も元気。人気マンガや有名キャラクタ、この夏公開の映画をゲーム化したソフトなど6本と、ギャンブル好きなおとうさんに受けそうな実用ソフト(?)1本。今月も〆切りギリギリまでがんばって超最新情報をお伝えします！

アシュギーネ

パナソフトセンター　☎03-475-4721
8月下旬発売予定

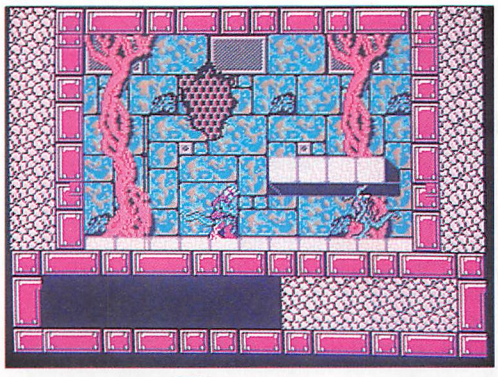
媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

●アクションRPGになった「すごいやつ」

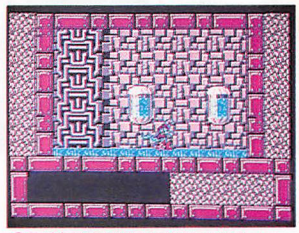
知っている人も多いだろうけど、パナソニックA1の広告でよく見かけるド迫力の戦士こそ、このゲームの主人公、アシュギーネだ。

アシュギーネは、惑星ネペンテスの生まれ。父〈ギー〉は爬虫類(はちゅうるい)の進化したグール人、母〈ネシュア〉はこの惑星の古代文明を築いたブリタリアン人の子孫、エリトリア人だ。ギーとネシュアは、2つの種族の戦いから逃げ出し、古代文明インタープリタの遺跡に隠れ住む。そこで生まれたのがアシュギーネだ。

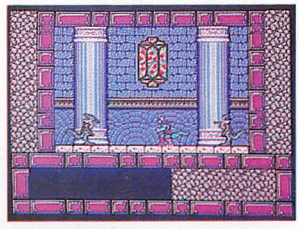
ゲームはまだ開発中でくわしいことは伝えられないけれど、無防備なアシュギーネが、「光りの眼」などの数々のアイテムを身につけ、ついには伝説の聖戦士へと変身していくファンタジックなアクションRPGだ。はやくゲームしてみたい！



ゲームはここからスタートする。ここは、古代文明インタープリタの神殿〈インテノン〉らしい。さすがにMSX2専用だけあってムードたっぷりの美しいグラフィック。ゲームの内容も十分期待できそうだ

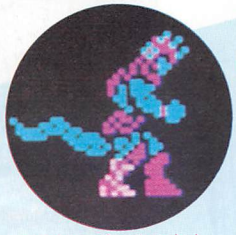


石造りの壁と高度な文明らしいカプセルの取り合わせがなかなか

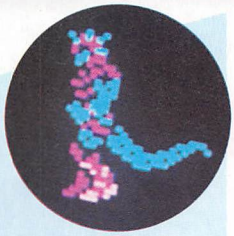


アシュギーネをはさみうちにしているのはどうやら彼の宿敵グール人のようだ

ひたすら進むアシュギーネ。背景にはどことなく生きているような網状のものが広がる

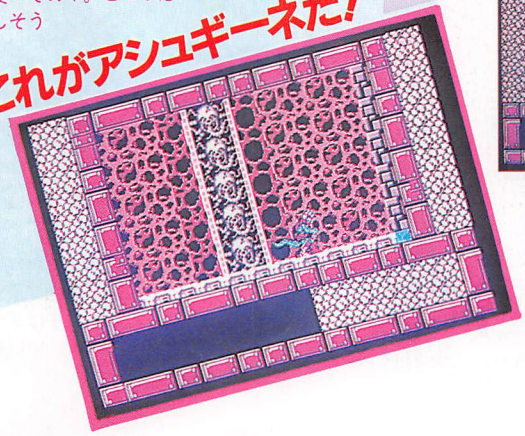


アシュギーネの歩く姿・その1。どこか悲しそう



歩く姿・その2。ちょっと元気になった

これがアシュギーネだ！



しっぽ

アシュギーネは、はじめ武器を持っていない。グール人の父から受けついだと思われる、このしっぽだけが頼みのツナなのだ

©CMランド　©MATSUSHITA　※画面は開発中のものです。

プロジェクトA2
～史上最大の標的～

ポニー ☎03-221-3161
8月21日発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	5,800円

夏公開のカンフー映画がゲームになるぞ

7月25日から公開が予定されている、ジャッキー・チェン主演のカンフー映画を、なんとポニーさんはいち早くゲームにしてしまうらしい！極秘に撮影されているために、わかっているのは悪い警察長官と、"西環(サイワン)の虎"と呼ばれる暗黒街のボスを、正義感にあふれたドラゴンが退治しにいくということだけなんだ。細かいゲームの設定は映画と少し違うらしいけど、映画もゲームも早く見たいな！

ジャッキー扮する**ドラゴン**の勇姿

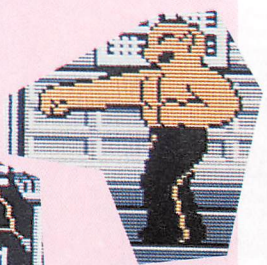
顔と鼻が丸いところが本人に良く似ている。顔だけ見てると強そうじゃないな

敵の代表選手

登場敵キャラももちろんカンフーの使い手ばかり。街にもビルの中にも、ドラゴンの行くところには必ず現れては戦いを挑んでくるぞ。

ザコより強い女の子の敵キャラ。かわいい気ないヤツ

こいつは一番数多く出現する敵キャラ。腕は全然弱いザコだ



飛びげりが得意な大技使い。体もかなり大きいネ

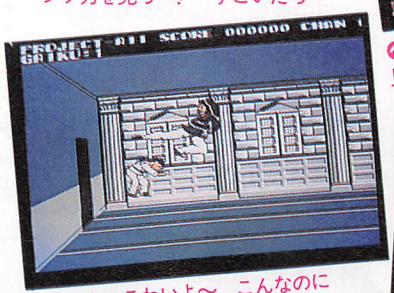
からだはドラゴンの1.5倍ほどある。デブ！

カンフーの連続技で悪党をやっつけろ！

舞台は世界一の貿易港として繁栄を誇る、今世紀初めの香港だ。その中でも、争いごとが絶えない8つの街でゲームが展開される。それぞれの街にそれぞれのボスがいて、全員倒すと"西環(サイワン)の虎"と警察長官に会えるのだ。また、道を歩いている人や、酒場にいる人などに話しかけることができて、そこから情報を入手するという仕組みになっているよ。悪党の隠れ家を見つけ、徹底的にたたきつぶせ！

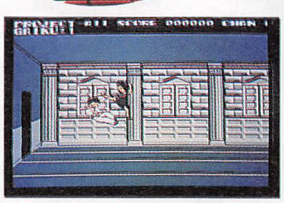
橋の上にザコ発見！　このジャンプ力を見ろ～！　すごいだろ～

各ビルは必ずボスが守っている。見つかりにくい場所に隠れている

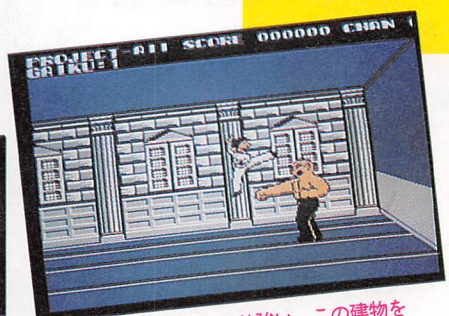


え～ん。こわいよ～。こんなのにけられたら完璧に死んじゃうよな

お店の中だ。殺風景だけど、映画ではどんな場面なのかな？



女の子はドラゴンと同じ強さなので、いい勝負ができそうだ



ドラゴンよりかなり強い。この建物を守るためには、こいつを倒すしかない！

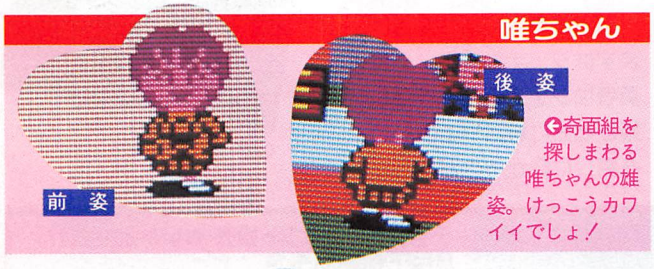
©ゴールデンハーベスト

ハイスクール！奇面組

ポニー ☎03-221-3161	
9月5日発売予定	
媒体	VRAM 128K
対応機種 MSX2 専用	価格 5,800円

個性派男子5人登場で千絵ちゃんが気絶！

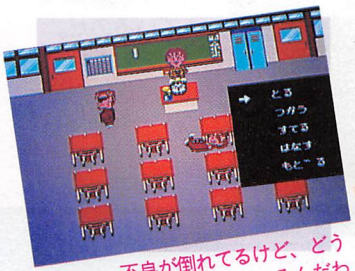
ご存知人気マンガ『ハイスクール！　奇面組』が愉快なアドベンチャーゲームになったぞ。さて、そのストーリーはというと「個性の追及」をモットーとした男子5人組が、ガールフレンドである千絵ちゃんをいきなり、『奇面フラッシュ』で気絶させてしまう。それを見ていたもうひとりのガールフレンドの唯ちゃんが怒りのあまり、5人を学校中追いかけまわす……というものなんだ。



奇面組を探しまわる唯ちゃんの雄姿。けっこうカワイイでしょ！

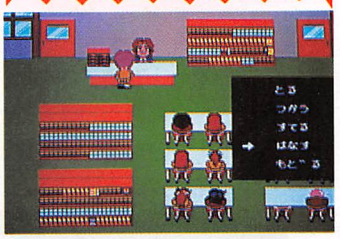
奇面組を探せェ～！

さて、いったい5人はどこへ隠れてしまったのだろう。マップをたよりに学校中を探してしてみると、アイテムが見つかる。これを使いながら5人を探し出そうというわけだ。発見したら、ロープで捕まえて職員室に連れていこう。途中で不良にからまれないように気をつけて！



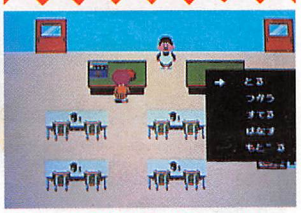
アレ、不良が倒れてるけど、どうしたのかしら。ひとりでころんだわけはないし？

図書室

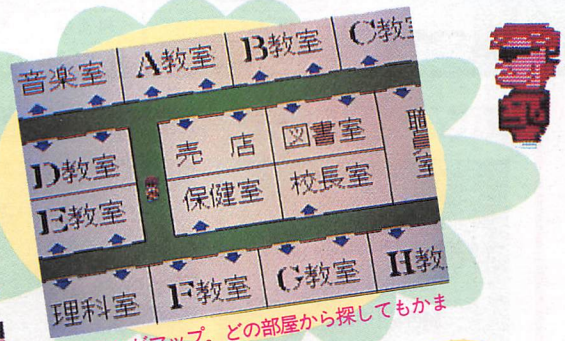


ＡＶＧの基本はなんといってもコマンド選択よね♡

給食室



きょうの給食のメニューは……あ！　牛乳を飲んでは！



これがマップ。どの部屋から探してもかまわない。奇面組はどこ？

音楽室

音楽室にはいろんな楽器があるね。これは何かありそう

保健室

よく見るとコイツは奇面組のひとりじゃないのかな？

アイテムだってあるんだ！

各部屋や、部屋の中にある机を調べると、アイテムが隠されている。これをうまく使うと奇面組を早く見つける手助けになるらしいんだ！

©新沢基栄／集英社・フジテレビ・NAS
©SEGA

ディープフォレスト

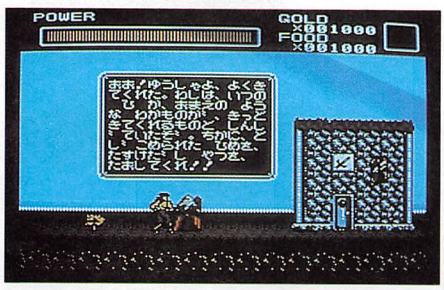
ザインソフト ☎0794-31-7453
7月30日発売予定

媒体		VRAM	64K
対応機種	MSX2 専用	価格	5,800円

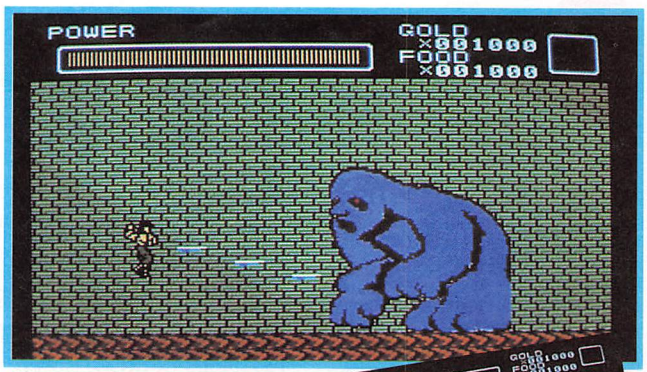
ジェナ姫とともに悪魔ウイリイを倒せ!

プレイヤーが演じるのは、過去の世界に魔法で呼び寄せられた1人の勇者。気を失っていた勇者が目を開けると、見知らぬ老人が立っていた。

老人の話では、いま、この国は悪魔ウイリイに支配されているらしい。この国の王位に就くはずだったジェナ姫すら、ウイリイに捕らえられているのだ。

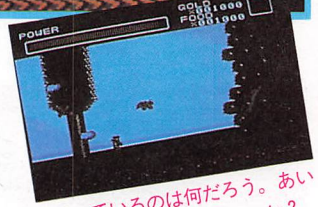


魔法で勇者を呼び寄せた老人の話を聞いているところ。右にある建物はなんだろう?



なんて巨大なモンスターなんだ。こんなの相手にしてられないよ!

勇者は老人に別れを告げ、まずはジェナ姫を救いに走る。勇者はジェナ姫を助けだし、姫とともに城にいるウイリイを倒しに向かうのだった。



浮いているのは何だろう。あいつはだれでどこからくるのか?

ザ・競馬〜本命予想版〜

チャンピオンソフト販売 ☎078-801-2727
6月下旬発売予定

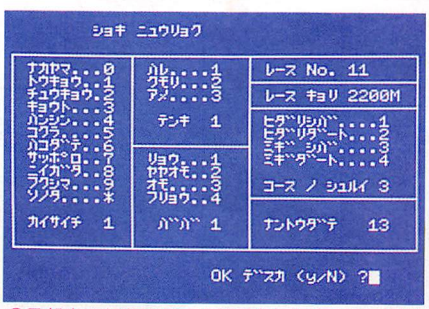
媒体	ROM	RAM	32K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

競馬新聞さえあればおとうさんも喜ぶ!

このソフトはゲームではない。競馬を科学的に徹底究明し、勝馬を予想する実用ソフトなのだ。

予想には2種類あり、1つ目は"A-YOSO"といい、馬番による連勝複式の馬券6枚(本命)と3頭の穴馬を選出する。もう1つは"B-YOSO"といい、こちらは出目方式による出目予想だ。

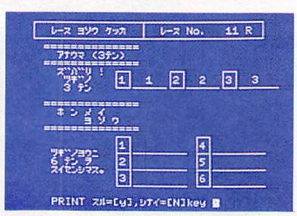
どちらかといえば、競馬に関する知識が詰めこまれている"A-YOSO"がお勧め。さて、はたしてどのくらい当たるやら……。



予想するためのデータを入力したところ。開催地、天気、コースの状態などを入力するわけだ!

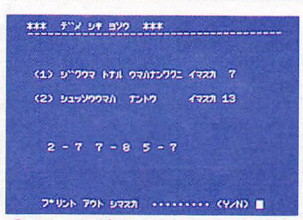
A-YOSO

データ入力をミスしてもかんたんに直せるのだ!



"A-YOSO"で穴馬と本命を予想し終わったところ

B-YOSO



こちらは"B-YOSO"。出目方式による予想がでたところ

予想が終わって日が暮れて、入力に疲れた人をねぎらってくれる

©ザインソフト ※画面は開発中のものです。
©チャンピオンソフト

スクランブルフォーメーション

タイトー ☎03-264-8611
8月下旬発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

フォーメーションを組んで攻撃しよう!

西暦19××年、東京に謎のメカ軍団が出現し、攻撃を受けた東京は完全に死滅したかに見えた。そんなとき、国会議事堂の前庭から、1機の赤いバイプレーンが飛び立った。

空中からも地上からも休みなく攻撃してくる敵機を撃墜するには、バイプレーンと小型戦闘機でフォーメーションを組んで戦うしかない! 空中用・地上用・空中地上兼用と3種類のフォーメーションを巧みに組み替え、東京に再び平和を取り戻そう!

↑小型戦闘機は、敵を破壊すれば出てくるのだ

←見なれた都心の風景がそっくりに作ってあるので、とてもリアルなのだ!

↓場所や敵機の種類によってフォーメーションを変えるのが、うまい攻撃のしかた

ゲームセンター版からMSX2への移植だけど、キレイな街並みがどう表現されているかに注目しよう。

バブルボブル

タイトー ☎03-264-8611
9月上旬発売予定

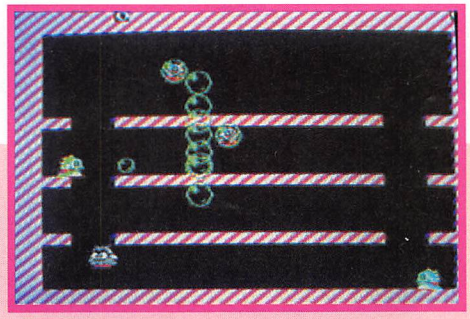
媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

あわ吐きドラゴンのアクションゲーム!

今だにゲームセンターで人気のある、かわいいドラゴンを主人公にしたコミカルなアクションゲームなのだ。

主人公の"バブルン"と"ボブルン"は口からあわを吐くドラゴン。ある日、魔法使いにつれ去られた恋人を助けるため、地下に潜ることになったのだ。

あわを吐いて敵を中に閉じこめ、背びれやツノで割ると敵はフード(食べ物)に変わるぞ。それをパクパク食べて得点にするんだ。画面中の敵をそうやって退治すれば、次の面にいけるよ。あわは画面内をフワフワと漂うので、集まったところを割れば、一度に連鎖的に割れて高得点になるぞ。全部でほぼ100面近くあるらしく、敵も自分のキャラクタもかわいいので、ゲームが完成するのが楽しみ。2人同時にプレイもできてなかなか遊べるぞ。

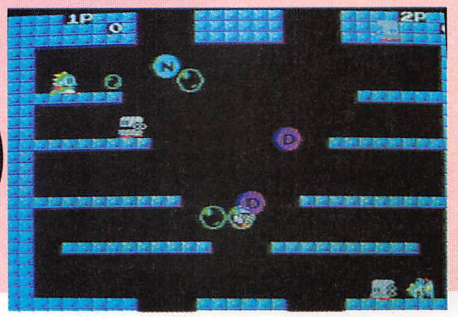


←敵をすっぽりつつむあわ。やっつけた敵は青ざめてフードになってしまうのだ

↓敵も自分もかわいいでしょ♡ アイテムもいろいろあるんだってさ

バブルン

↑1プレイヤーはこいつを操作するんだ



©タイトー

FAN VOICE

ハードを引っぱっていくような力強いソフトを

平野雅一郎

わたし自身、もともとパソコンのユーザーで、以前は雑誌に出ているプログラムを毎月１つくらいは自分で打ちこんで遊んでいました。プログラムを入力しているうちに知らず知らず勉強になるし、バグを探すのも一種のパズルのようで、やってみた人でないとわからない楽しさがあるものです。

パソコンにはそんなふうにいろんな楽しみ方があるわけですが、パッケージソフトに限っていうと、一般にパソコンは各メーカーによってハードにいろんな個性があり、どのソフトがどの機械で動くのかなど一般ユーザーにはわかりにくい面があるようです。その点、ＭＳＸは、同じソフトがどのメーカーのものでも動くというのが基本ですからわかりやすいし、そのうえで各メーカーが工夫をこらすのでテレビやステレオと同じようにユーザーが自分の好みに応じてハードを選ぶことができます。

わたしたちがＭＳＸにとくに力を入れているのは、そういう意味でＭＳＸこそほんとうのホームコンピュータになりうるものだと考えているからです。たとえば、当社の『谷川浩司の将棋指南』などかなりの高齢の方も関心を持ち、価格の安さも手伝って、まずこのソフトを使うためにＭＳＸを購入している例もあるようです。

さらにゲーム以外にどういうソフトが幅広い層のユーザーにとって魅力があるのか、わたしたちはこれからも模索しつつ、ソフト側からハードを引っぱっていくようなつもりでがんばっていかなければならないと考えています。

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の平野氏が指名した人物は、『ディーヴァ』、『スーパーレイドック』などで有名な「Ｔ＆Ｅソフトの横山社長」です。

PROFILE

ひらのまさいちろう　東京理科大学物理科卒。もとレコード業界で、共同受注オンラインシステムの提案などで活躍。８年まえに買ったPC−8001でパソコンファンになり、パソコン界へ。現在、㈱ポニーPONYCA事業部部長。1935年、東京・両国生まれ。

EDITOR VOICE

迷えるポポロンとアフロディテたちのために、来

月号では『ガリウスの迷宮』に総力マップ攻撃をかける。のっけから／次号予告できる／いい気分。字あまり。ガリウス担当のバシモトはすでにマップ用撮影を終え、朝のＥ電に乗って消えていった。ところで、マップや攻略法の掲載については大きく分けて２つの意見がある。①「ひとりで戦うゲーマーにとってはよけいなお世話だ」、②「ワールド５の池が渡れません」。攻略記事はおもに②の人のために企画される。せっかく買ったソフトを途中で投げ出すようではもったいない。だが、実際に記事を作るときは、①の人にも十分楽しめるように、いろんな工夫を凝らすのがわたしたちの仕事なのだ。きわどい部分はヒントの形で「ねね、わかっているキミにはわかるよね。わかんないキミも考えればわかるよね」といった感じのバランスをいつも気にしているつもりだ。それでも、知っていることはつい教えたくなってしまう性格と職業ゆえに、筆がすべることもたまにはあります。ま、ま、そういわけで、

次号9月号は
カキ氷が食べたい！
8月8日発売!!

AD INDEX

アイレム販売……98
アスキー……125
コナミ……126、表３
コンパイル……102
ザイン・ソフト……93
サンクレスト……60
ソニー……表２、３
Ｔ＆Ｅソフト……96、97
日本テレネット……99
日本ファルコム……94、95
ハート電子……101
HAL研究所……100
ビクター音楽産業……４
松下電器産業……表４

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR IN CHIEF＝山森尚■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝今野文恵■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋小幡英司＋上村治彦＋佐藤善一＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英■STAFF PHOTOGRAPHERS＝渋谷納布＋浜野忠夫■COTRIBUTORS＝菅はるこ＋田崇由紀＋矢荻茂樹＋横川理彦■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵■GENERAL COORDINATOR＝島宮美幸　〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋粕谷利昭■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋なつやませいじゅ＋中野カンフー■COVER ARTIST＝青柳義郎■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野紀子・佐取恵・黒川万里子・飯島久美子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1987　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ASCII
ASCII CORPORATION

1942

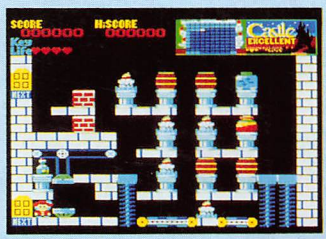
君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！　はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!?1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX（RAM容量16K以上）対応●メガROMカートリッジ　●定価5,800円

●MSX2（VRAM容量128K）対応●メガROMカートリッジ　●定価5,980円

MEGA ROM

（アクションワールド）



キャッスルエクセレント

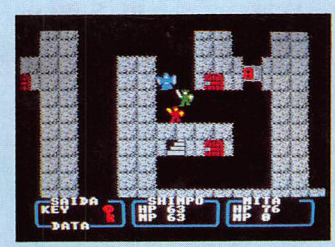
ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか?一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスルで遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX（RAM容量8K以上）対応

●ROMカートリッジ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。

（アクション＆パズルワールド）



ダンジョンマスター

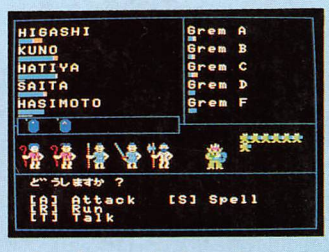
なんと、1～3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、シーフ（盗賊）、マジシャン（魔術師）の中から好きなキャラクタのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクタを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX（RAM容量16K以上）対応

●ROMカートリッジ　●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときはジョイスティックが必要。データはパスワード方式。

（ロールプレイングワールド）



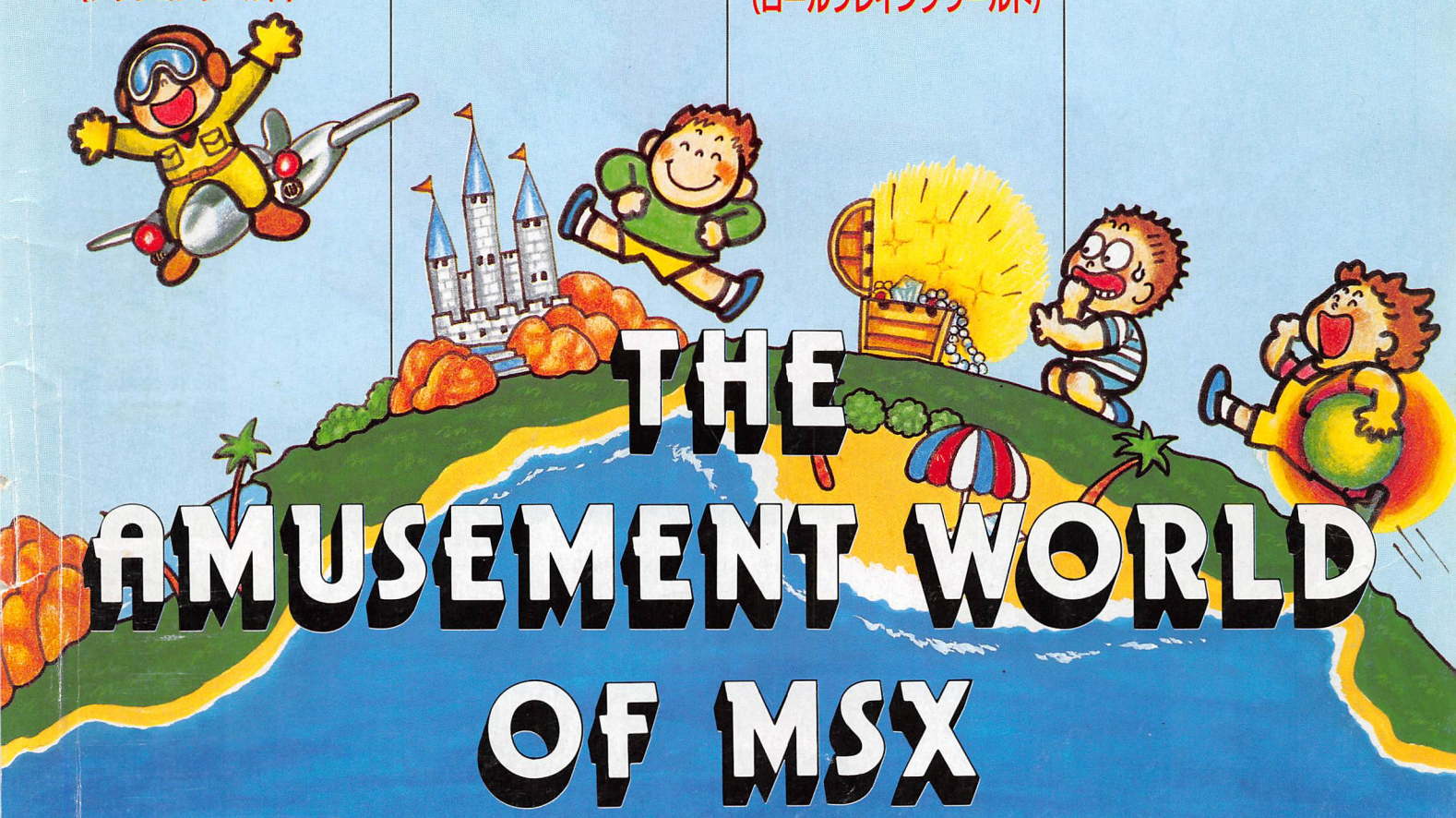
ザ・ブラックオニキスII

新たなる冒険が始まる。前回腕をみがいてきたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院（Temple）への扉はいま開かれた。キミの行く手をはばむのは、人々を迷わす迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミには新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわるであろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX（RAM容量8K以上）対応　●メガROMカートリッジ　●定価6,800円

MEGA ROM

（ロールプレイングワールド）



MEGA ROM メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03(486)8080 株式会社アスキー

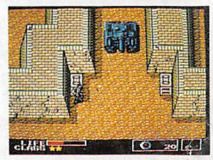
KONAMI

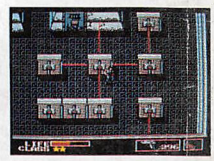
ドキンドッキン

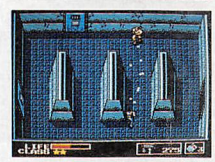
スリルとサスペンスが渦まく、
ハードボイルドタッチの
超話題作。
はたして今まで、
これほど緊張感にあふれたゲームが
あっただろうか——。

あなたの心臓の音、聞かせてさしあげます。

新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000







タクティカル・ロールプレイング・アドベンチャーゲーム

METAL GEAR
メタルギア

©KONAMI 1987 TM

19XX年、世界平和を守るために、特殊作戦部隊が結成された。その名は、「FOX HOUND(きつね狩り)」部隊。秘密裡に敵地に侵入し、速やかに任務を遂行する、いわば「現代の忍者」ともいえるものだ。南アフリカの奥地で恐るべき秘密兵器が開発されたという極秘情報の確認のため、その「FOX HOUND」から派遣された1人の兵士が、消息を絶ってしまった。そこで、新たに侵入者として選ばれたのが、まだ入隊したての新前兵「SOLID SNAKE」。彼の任務は消えた仲間の行方を追い、噂の兵器を爆破すること。しかし、その手にあるのは、無線機だけだ。武器は敵地で奪うしかない。深いベールにつつまれた南アフリカの奥地へ、彼はたった一人で、向かってゆく。

MSX2対応
1Mビット
7月中旬発売
価格5,800円

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

●MSXマークはアスキーの商標です。

KONAMI

「グラディウスフェア」の次は「ゲムラフェア」を開催しようと、一人で思案中のゲーム界の物知り博士「ゲムラ」。

新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000

グラディウス・フェア

いよいよ、全国のゲームフリークを熱狂(ねっきょう)させたあの「グラディウス」のパート2発売が間近に迫ってきた。さらに、その発売と同時に、ドキドキ、ワクワクの「グラディウス・フェア」も大々的に行われる！興奮、コウフンがゾクゾク。それぞれ豪華商品も用意。コナミが贈る、今年最大のイベント「グラディウス・フェア」に、キミの参加を待っているゾ。

その1 ゲームアイデア募集

キミの頭脳を、インプットせよ！

キミの手で「グラディウス2」を作るチャンス。隠れた天才たちよ、とびっきりのアイデアを聞かせてくれ！

●**期間**：62年6月15日〜7月31日（当日消印有効）

●**応募部門**：❶ゲームアイデア部門❷ストーリー、シナリオ部門❸イラスト部門　❹モデル、ジオラマ部門
❶❷は市販のレポート用紙、❸はハガキ以上の白紙を使用のこと。❹は写真に撮影して応募のこと。

●**応募先**：〒650神戸市中央区港島中町7-3-2　コナミ工業株式会社MSX企画室「グラディウス2 アイデア募集係」○○○部門

〈賞品〉**グラディウス2大賞**（1名）
BMXサイクル
（提供 丸石サイクル）
最優秀賞（各部門別、計4名）／ディレクターズチェア（自分のネーム入り）、**グラディウス2オリジナルROMカートリッジ、グラディウス2オリジナルテレホンカード**の3点をセットで。

その2 チャレンジバージョン体験フェア

キミの好奇心を、試してみよ！

「グラディウス2」の発売前に、全国のゲームソフト取扱いショップ（下記参照）で、その予告品を大公開するゾ。これを見逃す手はない。さぁ、一足先に、チャレンジ・ザ・グラディウス2！

●**期間**：62年7月中旬から「グラディウス2」発売までの間　※参加者には、記念品をプレゼントします。

その3 ゲームコンテスト

キミのテクを、発揮せよ！

「グラディウス2」が発売されたら、いよいよ、この「グラディウス・フェア」もクライマックス。ゲームの腕自慢を競う「ゲームコンテスト」が行われる。最初に「グラディウス2」を攻略するのは、キミかも知れない。

〈賞品〉

1位／ディレクターズチェア

2位／オリジナルウインドブレーカー

3位／オリジナルナップサック

その他、上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント。

※詳細については、次号で紹介の予定です。

グラディウス2 体験フェア スケジュール

〈九州地区〉7/19ベスト電器（福岡本店7F／西新店4F／大分パソコン館）カホ無線（福岡マイコンセンター）寿屋（エレデ博多店）トキハ百貨店　7/24カホ無線（飯塚B館マイコンセンター）　7/25ベスト電器（鹿児島パソコン館／那覇店／博多店4F）馬場電器　7/26ベスト電器（小倉パソコン館／黒崎パソコン館／四ヶ町パソコン館／熊本パソコン館／呉パソコン館）寿屋（宮崎店／本荘店）松藤産業　7/27ベスト電器（久留米パソコン館）　7/28ベスト電器（川内パソコン館／佐賀中央電器2F）　7/29ベスト電器（出水パソコン館／長崎パソコン館／島原店）〈中国地区〉7/28ダイイチ（パソコンCity）　〈近畿地区〉7/23星電社（姫路本店）　7/24星電社（三ノ宮本店）　7/25上新電機（J&P京都寺町店）ニノミヤムセン（パソコンランド梅田）　7/26上新電機（J&Pテクノランド／J&Pメディアランド）ニノミヤムセン（エルランド）中川ムセン（ナム店）　〈中部地区〉7/19栄電社（テクノランド）　7/21栄電社（テクノ豊橋店）〈関東地区〉7/12ラオックス（厚木店）　7/14・7/15上新電機（J&P八王子店）　7/16・7/17上新電機（J&P町田店）　7/18・7/19上新電機（J&P渋谷店）　7/22ラオックス（中央店）　7/23ラオックス（戸塚店／浦和店）7/24〜7/29西武百貨店（所沢店）　7/25マイコンベース銀座　ラオックス（吉祥寺店）　7/26ロケット（本店）ミナミ無線電機 横浜高島屋　7/30〜8/5西武百貨店（池袋店）　7/31東急インフォメーション（本店）　8/1パナメディア銀座　〈東北地区〉7/25・7/26電巧堂（青森本店）庄子デンキ（コンピュータ中央）　〈北海道地区〉7/25・7/26 YESそうご電器

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
●MSXマークはアスキーの商標です。

心を満たす先端技術——Human Electronics

また来た、もう来た、メガロム第二弾。

ZANAC
ザナック(ポニー)
R58Y5093 標準価格5,800円
話題の人工知能搭載ゲーム登場。

©by PONY, INC.

キングコング2
キングコング2(コナミ)
RC745 標準価格5,800円
ロールプレイングゲームの決定版。

©KONAMI 1986

DEG
SHOCHIKU-FUJI CO., LTD
⊙その他にも、「火の鳥」、「悪魔城ドラキュラ」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。

めぞん一刻
めぞん一刻(マイクロキャビン)
MIC-M024R 標準価格6,800円
おなじみのアニメがゲームになった。

ホール・イン・ワン スペシャル
ホール・イン・ワン・スペシャル(HAL研究所)
HM-022 標準価格5,600円
実戦さながらのゴルフゲーム。

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

遊べや学べのパソコンです。

A1コンポで楽しもう

A1ワープロ 文章作成
24ドット、連文節一括変換、住所録機能も内蔵。しかも便利な一体型です。これ一台あればすぐに打てる、ワープロ・プリンタ。

A1ネット 通信 通信モデムカートリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円)があれば手軽に楽しめます。

(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

A1があれば、遊びに学びにどんどん楽しみ方が広がります。
話題のメガロムは第二弾も、人気ソフトがいっぱいです。MSX2ならではの大迫力ゲームがますますおもしろくなる。その上、ワープロや通信、データ保存などへA1コンポで広がります。

広がるね、A1コンポ。●データ保存に3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1標準価格44,800円)●ビデオテロッパ(FS-UV1標準価格39,800円)●MSX用オーディオユニット(FS-CA1 標準価格34,800円)

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。
買ったその日からワープロができる。もちろん、ゲームも通信も楽しめます。
ワープロ・パソコンFS-4600F 標準価格138,000円

パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1 標準価格29,800円 ▶ボディカラーは2色:Kブラック、Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MXF係まで。 MSX はアスキーの商標です。

Panasonic A1
松下電器産業株式会社

MSX・FAN 1987 AUGUST 8月号
昭和62年8月10日発行
第1巻第5号(通巻5号)
発行人 山下辰巳
編集人 山森尚
編集 株式会社徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価360円

©徳間書店 1987
印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089-8